№6 (66)
июнь 2005 год

Издается с января 2000 года

Выходит раз в месяц

В розницу цена свободная

виртуальные радости

http://www.nestor.minsk.by/vr
e-mail: vr@nestormedia.com



Игра "Койоты. Закон пустыни", созданная минской студией Arise, – первая белорусская игра, официально заявленная и дошедшая до прилавков. И нам есть, чем гордиться, – ведь именно наши соотечественники вернули ту самую незабываемую атмосферу постапокалиптического мира, взволновавшую нас еще со времен Fallout...

SWAT4 позволяет полностью прочувствовать всю сложность операций, связанных с захватом заложников. С самого начала необходимо твердо усвоить, что стрелять без предупреждения нельзя и тем более нельзя стрелять в человека, который не проявил по отношению к вам никаких враждебных намерений. Мы ведь играем за командира элитного подразделения с незапятнанной репутацией.

Мир Scrapland беспардонно трехмерен, машины ездят сверху вниз, справа налево и в других страшных направлениях...

НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

За окном светит солнышко, рабочий люд собирается в отпуска, а студенты, засев за учебники, сдают сессию. Ну а новые игры, не обращая внимания на проблемы геймеров, продолжают выходить. Что же появилось в продаже за последний месяц? Внемлите, и вам откроется тайна сия.

Любители GTA-подобных экшенов наверняка заинтересуются игрой **Scrapland**, в создании которой принял участие сам American McGee. История о приключениях робота Дитритуса не оставит никого равнодушным, а нестандартный обзор этой нестандартной игры почитать можно на странице 18.

Интересен будет и футуристический экшен **Pariah**, главным героем в котором выступает военный врач Джек Мейсон, оказавшийся в окружении враждебных к нему заключенных, правда, автор обзора к этой игре со мной не вполне согласен, а его мнение можете прочитать на страницах 9, 11.

Тем же, кто предпочитает разбавить экшен составляющую тактическим элементом, как нельзя лучше подойдет **SWAT 4**. Снова бравая команда элитных полицейских отправляется освобождать заложников, арестовывать преступников и восстанавливать закон и порядок, о чем читайте на страницах 16-17.

Забавные приключения, о которых подробнее на полосе под номером 15, развернутся в аркадной игре с приключенческим элементом — **Psychonauts**. Товарищ по имени Разпутин пройдется по внутренней начинке черепной коробки нескольких существ. В процессе исследования памяти сбор бонусов и разнообразные приключения гарантируются.

Поклонники жанра квест также не останутся внакладе, заполучив себе игру **Still Life**. Это детективный квест, в котором нам предстоит установить связь между убийствами в Праге 20-ых гг. прошлого века, и в современном Чикаго.

Любителям жанра JRPG пригодится игра **Sudeki**, в которой основной смысл в уничтожении толп врагов в реальном времени. Игра является портом с Xbox, но особых проблем в связи с этим не наблюдается. Впечатления Lockust'a — на странице 17.

Стратегам в этом месяце привалило несколько хороших проектов. Особенно хочется отметить **Empire Earth II** — RTS, действие которой разворачивается на протяжении всей известной нам истории человечества, и даже заглядывает в XXI век. А также **Stronghold II** — продолжение симулятора жизни средневекового феодала, с сопутствующими этому строительством замка, развитием экономики и штурмом укреплений соперников.

Нельзя забыть и о проекте **"Койоты. Закон пустыни"** — первой официально заявленной игре, сделанной белорусскими разработчиками. Тактическая стратегия, которая предложит нам стать во главе банды автомобилистов постапокалиптического будущего, наверняка понравится многим из вас. О последних трех проектах мы вам расскажем соответственно на страницах 10-11, 12 и 14-15.

Незадолго до ухода номера в печать появилась глобальная стратегия **Imperial Glory**, где игрокам предстоит руководить одной из великих держав XIX века. Строительство, дипломатия, и, конечно же, войны с соседями за влияние и контроль над старушкой-Европой прилагаются.

Буквально на днях в продажу попала и action/RPG **Boiling Point** (он же — **"Xenus. Точка кипения"**). Главный герой Сол Майерс попадает в Колумбию, где разыскивает свою украденную дочь Лизу. В процессе поисков ему предстоит исследовать огромные территории этой латиноамериканской страны, вступить во взаимоотношения с различными группировками, выполнить массу заданий и, конечно же, не раз (и даже не сотню раз) сразиться с врагами.

Вышла ролевая игра **"Пограничье"** от "Сатурн-Плюс" и "1С", рассказывающая о постапокалиптическом мире далекого будущего, где пересекаются магия и технология. Главный герой Олаф отправится из родного поселения в большой мир, чтобы раскрыть тайны мира и помочь человечеству выжить.

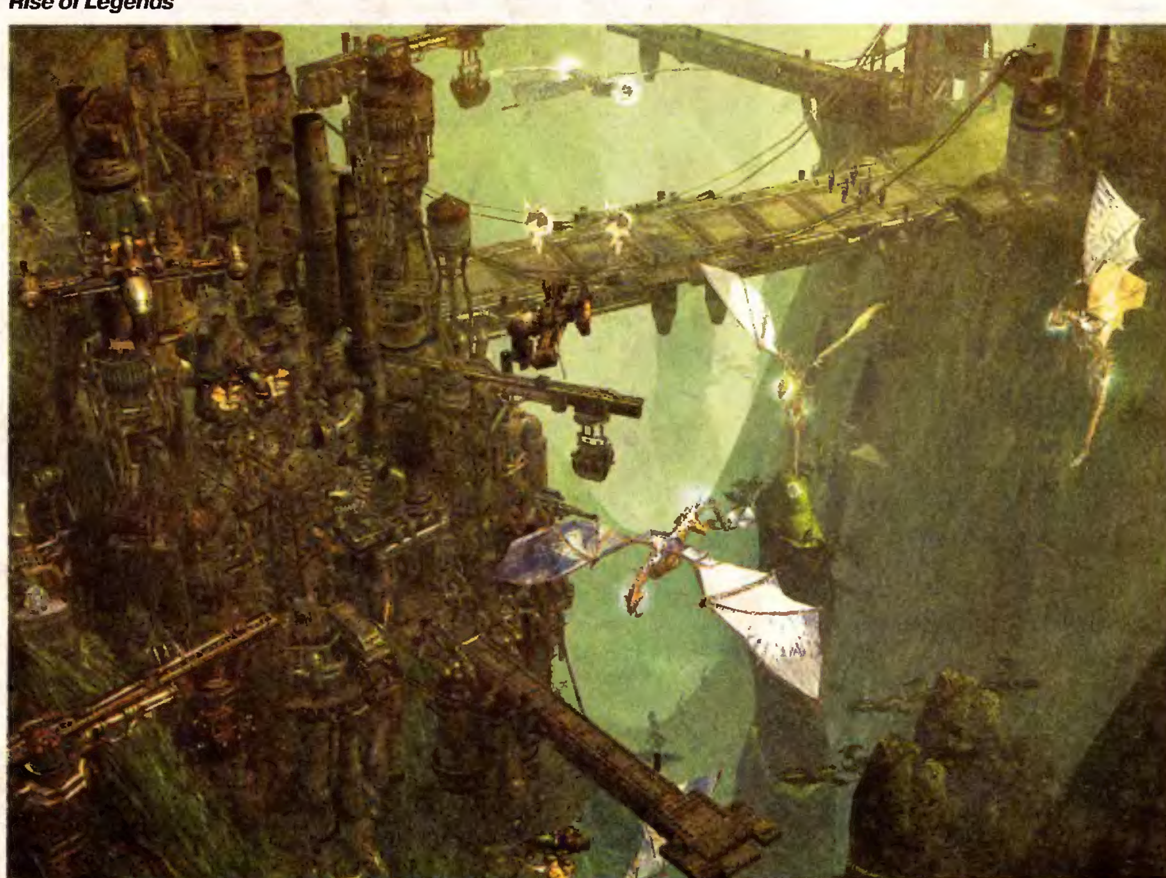
Когда вы будете читать номер, уже появится из продажи и **Parkan 2** от "Никиты" и "1С". Путешествия по вселенной из полутысячи звездных систем, торговля, исследования, сражения — вот чем предстоит игрокам заниматься в этой игре.

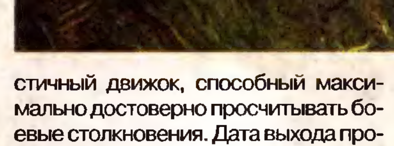
Неоднократно переносимая action/RPG **Dungeon Lords** наконец-то стала доступна пользователям. Игру нельзя назвать шедевром, но посмотреть на нее все же можно.

Если же вам всего этого разнообразия не хватает, то в самое ближайшее время появятся **Area 51, Metalheart: Replicants Rampage, Codename Panzers: Phase Two, Chaos League: Sudden Death, Juiced, The Bard's Tale, Cold War, Falcon 4.0: Allied Force.**

Gears of War

Rise of Legends





АНОНСЫ

Летом выйдет продолжение к RTS от украинской студии GSC Gameworld — "Завоевание Америки". Дополнение **Divided Nation**, посвящается сражениям Гражданской войны в США, и прочих, менее значительных событиях из истории Соединенных Штатов и окрестностей. Новые юниты, карты, кампании принесет в игру фирма Revolution of Strategy, которая и работает над игрой (под чутким руководством наших южных соседей).

Начаты работы над созданием RTS **DropTeam** — игры, в которой фигурантами станут разнообразные модели бронетехники будущего. Аренами же боевых действий выступят планеты нашей Галактики, на просторах которых и развернутся масштабные баталии с участием последних достижений технологии грядущих веков. Основными особенностями игры заявлены хорошая графика и реалистичный движок, способный максимально достоверно просчитывать боевые столкновения. Дата выхода проекта не называется, а разработку ведет TGB Software.

Sports Interactive объявила о выпуске зимой 2005-2005 гг. игры **Football Manager 2006** — продолжения одного из лучших футбольных менеджеров. В новом проекте будут расширены возможности игрока по общению с прессой и руководством клуба, улучшится система тренировок, и, конечно же, обновится база футболистов и персонала.

G5 Software взялась за разработку игры **"Карибский кризис: Ледниковый Поход"**, являющейся прямым продолжением оригинального проекта. В альтернативной реальности, которая была вызвана к жизни атомной войной, начинается ядерная зима. И пока ведущие блоки государств стараются переселиться поближе к экватору, Советский Союз решил еще и ресурсов подкопить, для чего через Северный полюс заглянул в Америку. Недовольные американцы воспротивились пришествию "Иванов" и атаковали их. Вот за эти две стороны нам и придется сражаться, используя расширенный парк боевой техники и юнитов. Осталось выяснить, когда проект появится из печати.

Новой экономической стратегии из серии Anno — **Anno 1701 A.D.** разработчики планируют придать 3D-движок и значительно улучшить в ней торговую и строительную составляющую. Ждем игру в следующем году.

Продолжение к RTS Rise of Nations уже не будет связано с реальными историческими событиями, а перейдет в фэнтези-мир, где между собой сражаются расы, стоящие на различных уровнях развития магии и технологии. В **Rise of Legends** будет четыре стороны, каждая со своим набором мифических существ, зданий и технологическим древом. Добавьте к этому переход в 3D — и станет ясно: скучать фанатам хороших стратегий реального времени в следующем году не придется.

На весну 2006 года заявлена action/RPG **Mage Knight Apocalypse**, основанная на известной настольной игре от WizKids Games. Партия из пяти персонажей пройдет по дорогам мира, сразит массу врагов и загрузится артефактами, снаряжением и оружием "под завязку". В игре ожидается неплохая ролевая система, основанная на "навыковом" развитии. То бишь, чем дольше вы бегаете, тем круче будете делать это в будущем. Насколько такой подход оправдан в action/RPG, узнаем после выхода проекта.

Epic Games делает очередную игру со словом Unreal в названии. На этот раз вниманию геймеров представит **Unreal Tournament 2007**, отличающийся высоким качеством графики. Ждем игру в течение 2006 года.

Ангелы, люди и демоны столкнутся в беспощадной войне за Землю и судьбы человечества в новой игре **Heaven vs Hell**, выход которой ожидается не ранее следующего года. Завязка рассказывает о том, как Бог



решил стереть вид homo sapiens с лица родной планеты и заселить ее другими, более совершенными существами. Но люди воспротивились этому, а черти под шумок тоже решили поучаствовать в заварушке. Вот такой вот конфликт.

Варвары вторгнутся в пределы Римской империи в адд-оне **Rome Total War: Barbarian Invasion**. События покажут последнее десятилетие существования Западной Римской империи и предложат на выбор несколько новых наций (в том числе знаменитых гуннов во главе с Атиллой). Расширение ассортимента зданий, юнитов, ландшафтов и игровых возможностей прилагается. Взять штурмом и разграбить Рим мы сможем уже в третьем квартале этого года.

Команда 7 Studios делает экшен **Pirates of the Caribbean: The Legends of Jack Sparrow**. Главный герой — Джек "Воробей" — пират и искатель приключений. Ему придется немало путешествовать по Карибскому региону, вступать в многочисленные схватки с другими искателями приключений и найти множество сокровищ. Значительное количество времени отводится на фехтование, в котором "Воробей" будет совершенствоваться с каждым днем. Обещают, что схватки с применением холодного оружия по мере прохождения игры будут становиться все зрелищнее за счет приобретения героем необходимых навыков, разучивания комбо-ударов и, конечно же, совершенствования мастерства самого игрока. Выйдет проект в следующем году.

Новой игрой от Remedy Entertainment станет экшен в хоррор-мире **Alan Wake**. Алан Уэйк — писатель, специализирующийся по произведениям a la Стивен Кинг. Но однажды происходит необъяснимое — кошмары воплощаются в реальность, забирая вместе с собой и их автора. И теперь творцу ужастиков придется искать оттуда выход, попутно сражаясь со своими наваждениями. Когда игра станет доступна геймерам, науке неизвестно.

Мультиплеерный экшен **Enemy Territory: Quake Wars** создается Splash Damage в тесном сотрудничестве с id Software. Команды строггов встретятся с командами людей, чтобы выяснить, кто же все-таки "круче". Высокий уровень координации действий с товарищами по команде, возможность возводить оборонительные постройки, большой список наград, вручаемых игрокам,


Titan Quest

движок от DOOM III — успех игре гарантирован.

В сентябре появится очередной претендент на роль "наследника X-Com" — **UFO: Extraterrestrials**. В игре от Chaos Concept будут практически все элементы геймплея великой серии — от исследований и строительства до тактических битв малых спецотрядов с инопланетянами.

Брайан Салливан — один из разработчиков серии Age of Empires и руководитель фирмы Iron Lore Entertainment, взялся за создание игры **Titan Quest**. Эта RPG с примесью экшена расскажет о нападении злобных Титанов на человечество древности. Наиболее интересные места Древнего Египта, Востока и Греции предстанут перед глазами игроков. Большое количество монстров, вооружения и предметов экипировки уже обещаны. Так же, как и создание неповторимой атмосферы древних мифов.

Шутер **Gears of War**, ранее заявленный только для Xbox 360, выйдет и на PC. Разработкой ведает Epic Games (создатели самого Unreal), так что за наполнение и красоты (движок Unreal 3.0) беспокоиться не стоит.

Главный герой — бывший заключенный — призван для спасения человечества на отдаленной планете Сера. Основную угрозу представляют собой агрессивные пришельцы, которых прозвали "Саранчой" (за неимоверную скорость уничтожения всего живого). Точная дата выхода игры пока не называется, но ранее 2006 года она в любом случае не появится.

По официальной информации от компании Ascaron Entertainment, action/RPG **Sacred 2** (рабочее название) выйдет уже в будущем году. Другие подробности пока не разглашаются.

Zoo Tycoon 2 обзаведется дополнением Endangered Species. В аддоне планируется отображение ряда редких и вымирающих видов животных, за которыми нам придется ухаживать. Само собой, что и без новых зданий и сервисов в вашем зоопарке не обойдется. Дата выхода игры пока не названа.

Игра Brothers in Arms: Road to Hill 30 получит в конце года продолжение, названное **Earned in Blood**. Наполнение адд-она стандартное — новые миссии, виды оружия и техники, режимы игры.

Будет адд-он и у Playboy: The Mansion — **Party Pack**. Его основная суть — добавление ряда вечеринок, посвященных знаменательным событиям из жизни Империи "Плейбой". Ожидаем выхода в январе.

ИНТЕРНЕТ

Летом будущего года ждем онлайновую игру **Pirates of the Caribbean Online**. Новый Свет откроет свои гостеприимные двери для игроков-пиратов, и мы сможем плавать на кораблях, участвовать в абордажах и находить сокровища. Сайт проекта игры на http://www.pirateslegend.com.

Игра Middle-Earth Online сменила название на **Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar**. Означает ли это увеличение роли Ангмарского королевства в сюжете, неизвестно.

Онлайновую ролевую игру по мотивам "настольного" мира Warhammer Fantasy Battles будет разрабатывать **Mythic Entertainment**. Уйдет ли окончательно в небытие создаваемая Climax без издателя стратегия **Warhammer Online**, пока неясно.

Stardock взялась за онлайновый проект — **Society**. В этой бесплатной онлайновой стратегии каждый сможет стать во главе нарождающейся империи, самостоятельно отстроить ее инфраструктуру и начать победоносные завоевания. Основная особенность проекта — боевые действия в нем могут вестись 24 часа в сутки. О сроках выхода пока не сообщается.

Открыт сайт RTS **Age of Empires III**. Скриншоты, дневники разработчиков, информация об игре находится на www.ageofempires3.com.

По адресу http://www.fullspectrumwarrior.com/fsw2/index.php ищите сайт адд-она к Full Spectrum Warrior — **Ten Hammers**. Краткую информацию об игре, трейлер и скриншоты можно просмотреть уже сейчас.

Сайт завершающей, пятой части сериала **Myst** лежит на http://www.mystvgame.com/us/. Правда, с наполнением там пока негусто, но висит надпись, обещающая в ближайшее время осчастливить нас максимальной информацией о грядущем квесте.

E3

Крупнейшая в мире выставка Electronic Entertainment Expo, собирающая разработчиков и издателей компьютерных и видеоигр, а также журналистов и рядовых геймеров, прошла в Лос-Анджелесе с 18 по 20 мая. На этот раз выставку посетило более 70 тысяч профессионалов из 79 стран мира. 400 компаний представили около пяти тысяч игр, среди которых тысяча проектов дебютировали именно на E3. Большая часть из представленных игр появится в продаже уже до конца этого года.

В этом году пользователи, которым не удалось попасть на выставку, могли узнать самые свежие новости со специально открытого сайта www.e3insider.com. Сайт не только рассказывал последние новости о выставке, но и освещал "вживую" отдельные моменты с помощью видеокамер. Всего за дни выставки его посетило около 100 миллионов пользователей.

В рамках E3 проходили также многочисленные семинары и конференции по проблемам создания игр. 175 ведущих специалистов из компаний, идущих в авангарде игростроения, делились своим опытом с коллегами.

Следующая E3 пройдет 10-12 мая в Лос-Анджелесе.

Morgul Angmarsky

E3: самые ожидаемые проекты

Компания Bethesda рассказала некоторые подробности о ролевой игре **The Elder Scrolls IV: Oblivion**. Работы над игрой ведутся уже несколько лет (они начались уже после завершения Morrowind). В проекте используются самые современные графические технологии, могущие дать игрокам реальное ощущение присутствия. Герой снова станет заключенным, на этот раз в тюрьме столицы королевства Тамриэль. Узника навестит сам Император и удостоит его аудиенции. Позже Император убьет, после чего откроются врата в подземный мир Тамриэля — Обливион, откуда толпами попрут монстры. Спасти государство может лишь единственный выживший сын Императора, которого нам и предстоит найти. В TES IV нам обещают кардинально новую систему строения ландшафтов (в первую очередь, лесов), сделанную после постоянных консультаций со специалистами-экологами. Чтобы мы не заблудились в лесах, разработчики делают новый компас, способный указывать на любую локацию карты. Также в игре будет улучшенная боевая система, продвинутая физика, новая система общения с NPC. В общем, ждать игру определенно стоит. ScreenE3-1

Показали на E3 и **Call of Duty 2**, который должен выйти на Xbox 360 и PC этой осенью. Журналисты, которым посчастливилось увидеть показ игры, были впечатлены. Создавалось ощущение, что игра уже пере-

Call of Duty 2


росла свои рамки и является неким интерактивным фильмом. Солдаты выглядели совсем как настоящие, а их движения стали весьма реалистичными. Да и боевая система проработана на очень высоком уровне — появилась масса новых возможностей, чему можно только порадоваться. ScreenE3-2

Демонстрация **Civilization IV** успокоила тех, кто боялся, что игра не сможет соответствовать высоким стандартам серии. Причем разработчики из Firaxis грозятся избавить нас от нудных занятий типа постоянной борьбы с коррупцией или очистки загрязненных земель. Каждая цивилизация предложит нам вначале выбрать между двумя лидерами. И это определит ваш стиль игры — так, выбрав за французов Наполеона, выгоднее будет атаковать врагов. С Людовиком XIV же лучше сделать упор на культурное подчинение соперников. Большее внимание будет уделено религии, которая обретет реальное влияние на игровой процесс. Придется уделять время и внутренней политике, где постоянно возникают вопросы (в духе "Разрешить гражданам свободу слова?"). Ваши ответы кардинальным образом повлияют на дальнейшее развитие страны. Также изменится схема технологического развития, боевая модель и графика. ScreenE3-3

Рассказали (и показали) публике и о **Quake IV**. Главным героем станет Мэтью Кейн — один из плеяды космических десантников, штурмующих планету строггов. Его капсула была подбита врагами, и он очутился в глубоком тылу территории противника, откуда и надо выбраться. Впоследствии Кейну предстоит воссоединиться со своим отрядом, пройти с боями по планете и уничтожить важный центр коммуникаций врага. Дальше — круче. Кейна берут в плен и подвергают операции по превращению в строгга. Друзья остановят операцию на последней стадии, что и станет для строггов началом конца — герой приобретает спецспособности, возможность понимать язык врагов, что и помогает людям выиграть войну. Также обещается возможность воевать с использованием боевой техники, улучшенная графика и мощный AI. Ждем игру в конце года.

Morgul Angmarsky


Civilization IV


Quake IV

НОВОСТИ ПРИСТАВОК

Ubisoft и Вторая мировая
Заявлено продолжение шутера Brothers in Arms — Brothers in Arms: Earned in Blood, разрабатываемое для PlayStation 2 и Xbox. Команда профессионалов спецназа снова проникает за немецкую линию фронта во Франции, чтобы нанести ряд чувствительных ударов германской армии. Новые одиночные и мультиплеерные миссии, кооперативный режим, добавление в арсенал оружия и парк боевой техники прилагаются. Выйти игра должна уже до конца года.

Три Metal Gear
Компания Konami решила порадовать поклонников серии Metal Gear Solid сразу тремя новыми проектами, находящимися в разработке. Это Metal Gear Solid 3: Subsistence для PlayStation 2, Metal Gear Ac!d 2 для PlayStation Portable и — внимание, фанфары! — Metal Gear Solid 4, который создается для грядущей приставки PlayStation 3. События в последнем будут происходить сразу же после второй части и расскажут новую историю с участием полюбившихся геймерам героев (в том числе, Солида Снейка). Правда, заявленная дата релиза MGS 4 заставит нас ждать еще очень и очень долго — до 2007 года.

Quake 4 на Xbox 360
Компания id Software объявила, что игра Quake 4 выйдет и на приставке нового поколения от Microsoft — Xbox 360. Игра будет полноценно использовать все возможности движка от DOOM III и новой консоли, что должно показать пользователям качественно новый уровень графики.

Аксель в Неваде
Компания "Акелла" работает над игрой Rage Riders (ранее называвшийся Axle Rage) для PlayStation 2. Игра расскажет о похождениях байкера Акселя в постапокалиптическом мире. Так как в мрачном будущем каждый будет сам за себя, герою придется устраивать погони, много стрелять и сражаться в рукопашном бою. Аксель — не обычный гражданин альтернативной реальности, а самый настоящий "охотник за головами". За вознаграждение он ловит сбежавших преступников и выдает их властям. Само собой, что преступники недовольны таким положением вещей, и нам придется немало потрудиться, утихомиривая их с помощью огнестрельного оружия, бейсбольных бит и прочих подручных средств. Игровой мир заполнен уникальными персонажами (каждый со своей линией поведения), массой интересных локаций и квестов. Дата выхода игры не объявлена.

Принц с новым именем
Новая игра из серии о приключениях Принца Персии обрела окончательный вариант официального названия. Проект, который выйдет в конце года на PlayStation 2, Xbox и GameCube именуется теперь Prince of Persia: Kindred Blades.

Новые консоли
Потихоньку определяются с датами своего выхода на прилавки консоли нового поколения. Так, релиз Xbox 360 планируется в ноябре этого года одновременно по всему миру. Несколько запутанней ситуация с PlayStation 3, которая готовится выйти в продажу во втором квартале 2006 года. Дело в том, что руководство компании Sony пока не определилось с местом, где консоль появится в первую очередь. Вполне возможно, что первые экземпляры PlayStation 3 окажутся в США, и тогда это будет настоящей сенсацией — ведь до сих пор распространение своих новых приставок Sony всегда начинала с территории Японии.

Родригес против диктатуры
Компания Avalanche Studios работает над новым экшеном с элементами приключения и ролевой игры — Just Cause. Мы попадем в выдуманную страну Сан-Эсперито, став специальным агентом Родригесом. Задача — восстановить демократию и свергнуть незаконное правительство. Способы выполнения могут быть любыми — от создания альянса с повстанческими организациями или наркобаронами до организации восстания народных масс. Мир игры поистине огромен, более того, нам разрешат путешествовать не только по земле, но и по воде, и по воздуху (для чего предназначено большое количество транспортных средств). Само собой, что не обойдется и без сражений с врагами, которых на пути к восстановлению справедливого управления попадется ой как немало. Выйдет игра на PlayStation 2 и Xbox.

THQ и Xbox 360
Издательская компания THQ заявила сразу две игры для платформы Xbox 360 (грядущей консоли от Microsoft).

Первый проект — приключенческий экшен от третьего лица **Saint's Row** (разработчик — Volition), действие которого происходит в городском окружении. В игре мы будем представителем бандитской группировки, пытающейся отобрать контроль над городскими улицами у трех других банд, превосходящих ее по силе и численности. Что характерно, в Saint's Row нам обещают свободу перемещения по миру и отсутствие фиксированного линейного сюжета, что не может не радовать.

Вторая игра — **The Outfit** (разработчик — Relic Entertainment) — тактический экшен, переносящий геймеров во времена Второй мировой войны. Нам предстоит выбрать свое alter ego — командира специального подразделения — и очутиться за линией фронта вместе со своими подчиненными. А дальше — выполнение ряда миссий (спасательного и шпионского характера) с использованием всего доступного арсенала вооружения против нацистской военной машины. Выполняются задания сразу двумя подразделениями, и вы можете контролировать любое из них, объединять в единый суперотряд или же налаживать тактическое взаимодействие и проводить скоординированные операции. Также можно будет использовать технику, вызывать авиаудары на головы противников и приобретать новое оружие.

О датах выхода игр пока не сообщается.


Saint's Row

Blizzard и консольные игры
Компания Blizzard Entertainment решила, что зарабатываемых от компьютерных игр денег ей мало, и приобрела студию Swingin' Ape. Все сотрудники упомянутой студии перешли на работу в Blizzard и стали костяком для нового отдела консольных проектов. Ближайшим проектом бывшей Swingin' Ape будет экшен Starcraft: Ghost.

Ворон против Хана
Компания Namco анонсировала новую игру на движке Unreal Engine 3, разрабатываемую для Xbox 360. Это экшен с элементами приключенческой игры Frame City Killer, который рассказывает о жизни наемного убийцы Ворона. Действие происходит в огромном восточно-азиатском мегаполисе в недалеком будущем, а целью нашей станет Хан, бандит и террорист, возглавляющий наркокартель. Но до смерти Хана еще далеко, а поначалу придется устранить ряд "новых восточно-азиатских" помельче, выбирая для этого как можно более удобное место и время. Благо нам обещают свободу передвижения и нелинейный сюжет. Игра должна появиться уже в конце осени и стать одним из первых проектов на новой приставке.

Halo 3 весной
Корпорация Microsoft объявила о том, что выпуск третьей части сериала Halo ожидается весной будущего года. Что характерно, релиз планируется примерно в то же время, когда на прилавки выйдет PlayStation 3, и он должен стать первым шагом в вечном противостоянии консолей от Microsoft и Sony.

Снег и наркотики
Релиз стратегии реального времени Snow от Frog City произойдет на Xbox в 2006 году. Игра расскажет о строительстве молодым наркобароном собственной империи. Забота о поставках наркотиков, отмывание "грязных" денег, "разборки" с конкурентами — вот только часть того, что ждет геймеров в мире игры.

Месть Ситхов
Поступил в продажу экшен Star Wars Episode III: Revenge of the Sith. Сюжет игры основан на событиях третьей части кинозпопеи, и действие во многом перекликается с событиями фильма. Мы сможем стать как джедаем Оби-Ван Кеноби, так и Анакином Скайуокером. Соответственно, откроются возможности поиграть как за сторонников Светлой стороны Силы, так и за их оппонентов. Естественно, что основным компонентом геймплея станут феерические поединки на световых мечах, разбавленные сценами из третьего эпизода. Проект вышел для Xbox и PlayStation 2. В скором времени ожидается и его релиз на PlayStation Portable.

Driver IV
Как нам стало известно, четвертая часть сериала Driver появится в продаже в первом квартале следующего года. Релиз состоится для платформ PlayStation 2 и Xbox.

Morgul Angmarsky

ДАЙДЖЕСТ

Полиция Великобритании начала серию рейдов по рынкам с целью конфискации "пиратского" программного обеспечения (в первую очередь компьютерных игр). Найдено и уничтожено значительное количество нелегальной продукции, а некоторые продавцы арестованы.

Закрылась британская команда **Elixir Studios**. Вместе с ней были похоронены надежды на выход сиквела к Evil Genius. К счастью, онлайновая игра Republic Dawn: The Chronicles of the Seven все-таки выйдет, но это будет последним посмертным приветом от безвременно скончавшейся студии.

Переносы настигли геймеров и в мае. Игру **Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown**, чьими героями являются бойцы специального подразделения "Радуга", PC-игроки получат не ранее начала следующего года. Вероятной причиной переноса считается заявление Ubisoft о выпуске проекта еще и на GameCube, а также недоработанность компьютерной версии. Долгожданные гонки **Juiced** вновь отложены, на этот раз, на июнь. Обещанная LucasArts в третьем квартале этого года стратегия **Star Wars: Empire at War** выйдет не ранее весны будущего года.

Компания **Ubisoft** сейчас находится на волне успеха. Только две ее игры — Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory и Brothers in Arms: Road to Hill 30 — разошлись суммарным тиражом более 4.5 миллионов копий на всех платформах. А ведь есть еще и другие, приносящие прибыль проекты. Кстати, руководством фирмы было принято решение нанять около трех тысяч новых сотрудников в течение года для расширения бизнеса.

Те, кто давно мечтает поиграть в старые игры, но не имеет такой возможности из-за отсутствия их в продаже, скоро смогут исправить досадное упущение благодаря сервису **GameTap Broadband Entertainment Network**. Пока точная дата запуска сервиса не названа, но уже точно известно, что количество игр в нем сразу же перешагнет число 1000.

У шутера **America's Army** еще до конца года изменится движок. Теперь за реализацию графики в этой игре будет отвечать Unreal Engine 3, приобретенный и лицензированный американской армией. Наверняка после этого игра станет гораздо красивей и привлечет к себе новых пользователей (а заодно и новых рекрутов).

Компания **"Нивал"**, получив дополнительные финансовые вложения после приобретения ее американским холдингом **Ener1 Group**, сама решила выступить в роли покупателя и приобрела российскую студию **Targem Games** (разработчиков серии "Магия Войны"). Сотрудники Targem продолжат работы над различными проектами.

Vivendi Universal Games и **Valve Software** полюбовно "разделили" Half-Life 2. С конца августа все права на распространение игры в мире, а также на выдачу лицензий различным игровым клубам и им подобным организациям на использования этого проекта будет иметь только Valve. Последняя поспешила успокоить игроков — никаких проблем с покупкой коробочных версий Half-Life 2 они испытывать не будут.

Непонятная ситуация сложилась с **Operation Flashpoint 2**. Вначале появилась информация, что она была переименована в Armed Assault. Потом Bohemia Interactive высказала утверждение, что выпустит еще один шутер с элементами ролевой игры и стратегии, название которого держится в секрете и который, как раз таки, и станет прямым наследником Operation Flashpoint. Ну а Armed Assault — отдельная игра, хотя и на схожую тематику.

Шутер **Prey**, вызывающий неслыханный интерес у геймеров, будет распространяться не только через стандартные розничные торговые сети, но и через сервис **xStream**, подобно тому, как это делается с Half-Life 2.

Enemy Territory: Quake Wars


ЧИТАТЕЛИ ПИШУТ

БЛИЦ

Пока погода крутит пальцем у виска и все никак не может определиться с сезоном, мы открываем первый летний Блиц. С чем вас и поздравляю. Не для всех из нас начало лета является порой радости и счастья при избавлении от тяжелой верхней одежды. Кого-то поджидает за углом страшная сессия, с ее коварными преподавателями. Кто-то впопыхах пытается избавиться от накопившихся дел, чтобы с легкой душой нырнуть в отпуск. А для кого-то не было жизни без ответов на вопросы, заданные нами в прошлом номере. И я бесконечно рад, что могу помочь хотя бы этим несчастным высказать собственное мнение и получить наши комментарии. Остальным придется выкручиваться собственными силами. Удачи.

Прошедший месяц отметился одним знаменательным событием для мира компьютерных игр — выставкой E3, на которой были представлены такие забавные штучки, как консоли нового поколения, крутились ролики любопытных проектов, а железнячные компании угрожали скорыми тратами на их высокотехнологичные новинки. Кроме этого, на выставке засветилось и множество наших игр. Самое любопытное, что они составили чуть ли не одну пятую всех представленных на PC проектов и смотрелись ничуть не хуже примостившихся неподалеку иностранцев. Есть желание радоваться и качать разработчиков на руках. Не хочется заниматься разбирательством нашего голосования, которое звучит не столь оптимистично в час фурора нашей игровой индустрии: "Основной недостаток отечественных игр?". Но приходится — работа такая.

Вариант ответа	Голоса
Малое количество раскрученных серий, крупных лицензий	159
Низкое качество	110
Нету таковых, все здорово!	106
Ориентированность только на внутренний рынок	68
Все плохо, отечественные игры — один сплошной недостаток!	60

Всего проголосовало 503 человека

Начнем с пессимистичного конца. Оказывается, среди наших читателей есть и такие, которые в глаза не видели "Космических рейнджеров", Silent Storm, "Периметр", "В тылу врага" и "Блицкриг". Думаю, мнение этих товарищей можно смело аннулировать, как несоответствующее действительности. Далее идут ребята, которые не в курсе, что почти все из вышеназванных проектов пользуются заслуженным успехом и за рубежом. Так что аннулируем и их голоса. Третья группа товарищей слишком оптимистична в своих утверждениях. Недостатки в наших играх имеют место быть, и не стоит их прятать за розовыми стеклами. Как говорится, "оптимист — это плохо проинформированный пессимист". За некомпетентность снимаем и этих. На втором месте уже следуют менее радикальное, но прямо, можно сказать, противоположное предыдущему, заявление. Обвинять наши игры в низком качестве не стоит. Благо, есть у нас проекты и A-класса (смотрим выше), а есть и Б-, и В-, и, прости господи, Г-классов, последние из которых как раз таки блещут низким качеством исполнения, в то время как первые — удивляют высоким. Ни в коем случае не следует скидывать все наши игры в одну корзину. Надо быть реалистами и не придумывать всем одинаковые штампы "низкокачественной продукции". Извините, но вторая группа также лишается права голоса. И наконец мы подобрались к самой внушительной тусовке проголосовавших — к тем, кто искренне считает, что недостатком можно назвать "небольшое количество раскрученных серий и крупных лицензий". Вот посмотришь на наших "Александр" вместе с "Пиратами Карибского моря" — и душа радуется, что лицензий у нас так мало. Вот представишь себе "Космических Рейнджеров 12" и "В тылу врага 20" — и выть хочется. Не сказал бы, что молодость нашей индустрии есть недостаток. Наоборот, при взгляде на западные проекты, которые обрастают порядковыми номерами чуть ли не раз в году, хочется поблагодарить наши компании за то, что они придумывают и придумывают все новые идеи, а не мусолят и облизывают старые. Извините, но придется отказаться от голосов и этой многочисленной группы.

А по поводу таких странных выводов голосования хочу напомнить, что "молчание — золото". И в этом случае особенно. Наши разработчики — золотые люди. И к советам нашим прислушиваются. Надо их холить и лелеять, покупать лицензии и забыть про услуги пиратов. Голосование рублем — самое мудрое, справедливое, объективное и действенное. А от пустого сотрясания воздуха толку немного.

"НАШИ" ИГРЫ

Имхо, самый интересный проект, созданный на постсоветском пространстве — это Периметр. Вот она кладезь новых идей! Вот он, ответ буржуинским компаниям, делающим игры не для игрока, а для собственного кошелька. Respect KD-LAB! Игры должны быть в первую очередь творчеством, а не бизнесом **//Shaitan**

Наибольшее впечатление произвела на меня всем известная "Операция Silent Storm". Ее основное преимущество перед другими проектами — уникальный физический движок, позволяющий разрушать строения практически до основания. Причем это напрямую влияет на геймплей. Практически в любом здании можно проделать себе проход через стену или пол/потолок либо расстрелять из пулемета тот же потолок, замочив врагов, находящихся этажом выше. И таких возможностей масса. Подобного тотального разрушения нет ни в одной другой игре. Кроме того, сам геймплей очень интересен — сочетание РПГ и стратегии. Да и в целом жанр игры довольно-таки уникален. Из похожего вспоминается разве что Jagged Aliance, Incubation, Freedom Force и Власть Закона. В итоге имеем очень качественную и интересную игру российских разработчиков, получившую известность далеко за пределами России (крупнейшее сообщество фанов — в Австралии). Так держать, Ниваловцы! **// Away**

Знаете, что мне не нравится в американских проектах? То, что они очень приближены к ИХ менталитету, образу жизни и штампам. А вот "наших" игр (я имею в виду серьезных проектов) я повидал не много. Дальнобойщики — хорошая игра. ИЛ-2 — пожалуй, его еще пока никто не переплюнул. STALKER — игра, которую я очень сильно жду, судя даже по трейлерам, обещает быть отличной, особенно из-за "нашей" стилизации (украинцы — тоже наши люди). А больше всего я жду Jagged Alliance 3D/3, которую поручили делать МИСТЛЕНДУ. В общем, наши игры — ничуть не хуже западных. А местами откровенно лучше. Нашим разработчикам бы денег побольше и они бы горы свернули. И id, вместе с EA и прочими, сидели бы в стороне и нервно грызли бы ногти, пытаясь придумать что-нибудь конкурентоспособное. **// Static**

Во-первых, хочется выразить российским девелоперам особую благодарность за их шедевры на тему Великой отечественной войны (особое спасибо за ИЛ-2 и Блицкриг). Наши восточные соседи отдают игре частичку себя, заставляя раз за разом переживать события тех далеких, но судьбоносных для каждого из нас дней.

Во-вторых, не могу не написать несколько восторженных слов о Космических Рейнджерах (1,2). Супер! Честное слово, если бы у меня было много денег, то я поставил бы Elemental-ам памятник за то, что они сделали! Абсолютная свобода действий, тонкий (русский и такой родной) юмор, неповторимая атмосфера космической романтики, текстовые квесты (которые, кстати, можно создавать самим с помощью специального редактора и вставлять в игру), полное погружение в происходящее. Аналогов КР в мире просто не существует, так как додуматься до такого могли только русские. А еще мне очень нравятся Звездные Волки, в основном за сюжет. Никогда не забуду концовку игры (финальный ролик), когда "наши" пытаются смотаться в систему Лановар практически на последнем издыхании, а их окружает эта ****. **// Sad Angel**

Национальность разработчиков не имеет принципиального значения, главное чтобы игра была качественной. И выделять российских и украинских девелоперов в отдельную категорию не стал бы, пусть это делают россияне и украинцы. А вот появление белорусских (а еще лучше — белорусскоязычных) проектов на просторах нашей Родины я бы всячески приветствовал. И, само собой, отдавал бы им предпочтение. Вот такой я человек-парадокс. А российским игроделам хочу посоветовать сменить актерский состав, озвучивающий героев. Эта пара-тройка голосов уже достала! Запускаешь "Звездные волки", закрываешь глаза и слышишь "Аллоды 1". **// Piligrim**

Всегда любил играть. Обожаю Варик, Героев, Фоллаут, Дьяблу. И играю довольно много. Игры хорошие, но наши — все-таки лучше. В Космических Рейнджеров, помню, играл с семи утра до семи вечера. И не надоедало! Выключал комп с мыслями о том, что еще не успел слетать туда-то, сделать это, купить то-то. Хоть и было в газете сказано, что в наших играх уже привлекает не только то, что они наши, но все же намного приятней смеяться над только нам понятными шутками. Например, в Рейнджерах читать о комике Подзоборновом или о МойХренесе, который не любил мыться. Или слушать простую деревенскую речь жителей Гипата из Проклятых Земель. И это не упоминая о достоинствах таких удивительных игр, как Казаки, Чистильщик, Silent Storm и др. Вывод: наши нас понимают! **//Миротворец**

Все-таки еще когда берешь "Нашу игру" в руки, то еще думается, что игра будет "нашего качества". Уже, конечно, много качественных отечественных игрушек, но на готовые я все еще гляжу с некоторой опаской **// Alakazam**

Наши игры (Россия и страны СНГ) — это сила! Это будущее игровой индустрии: новые идеи, подходы к созданию атмосферы, несомненно, в скором будущем они будут диктовать условия в развитии игрового мира. У буржуев нету изюминки и чего-то им не хватает (но не $), поэтому наши игры — это то что надо рядовому геймеру. **// Rader**

А мне нравятся такие игры, как Космические Рейнджеры, Златогорье. От них веет русским духом, но главное, в них обязательно есть юмор, который понятен только нам, славянам! Чего стоит выступление Заборного о "тупых инопланетянах"... Хочется, чтобы русские игры были лучшего качества, а главное, чтобы они оставались в своей тарелке. Мне, например, не очень-то понравилось то, что Нивал теперь inc... **// Pre_historik**

Некоторые товарищи не хотят играть в "наши" игры, ссылаясь на их качество. Люди, не верьте никому! Будьте патриотами и играйте в "наши" игры, ибо их не заменит ничто. Поддержим отечественное игростроение! **// ReA!**

"Наши" игры на то и наши, чтобы был повод лишний раз ими погордиться. В то время как западный и восточный рынки все глубже погружаются в трясину консольных наслаждений, выпихивая на PC порты и кроссплатформеры, "наши" игры остаются именно компьютерными, ориентированными на обладателей персоналок. Бюджет их не так велик, как хотелось бы, и многим нашим разработчикам еще не хватает опыта, однако медленно, но верно "наши" игры заявляют о себе. Путешествуя по англоязычным форумам, я был весьма удивлен тому, что американцы, к примеру, вместе с DOOM3, The Chronicles of Riddick и FarCry наравне обсуждают "Xenus: Точка кипения", "Пиратов XXI века" и S.T.A.L.K.E.R. Да и о чем говорить, если персонал Blizzard в свое время, отбросив все дела, играл в наш родной Silent Storm, а Nival в конце концов стал разработчиком пятой части Heroes of Might and Magic?! "Наши" игры становятся все успешнее — прогресс очевиден.

Без всякого сомнения, у нас уже есть замечательные игры и перспективные компании. И не зря наши любимые "Космические рейнджеры 2" чуть было не столкнули с первого места буржуйский Half-Life 2 в голосовании на звание "Лучшей игры года".

Что характерно, почти все "наши" проекты отличаются от западных не столько колоритом, сколько свежими идеями, что смотрится очень выгодно на фоне повсеместных клоновых войн. Одни последние "В тылу врага", "Звездные волки" и "Периметр" чего стоили. Конечно, есть и проходные игрульки низкого качества, есть также и заказные, есть и откровенные провалы, но нельзя не учитывать, что одними из самых ожидаемых игр текущего года являются уже проекты, разрабатываемые на постсоветском пространстве. Нет... Скажем иначе. Не ожидаемыми, но интригующими. Уж в чем нашим не откажешь, так это в умении приносить сюрпризы.

"НУЖЕН ЛИ НАМ АПГРЕЙД?"

Новая тема Блица навеяна анонсами консолей нового поколения, уходом известных компаний из мира PC-игр и появлением на приставках нынешнего поколения FarCry, Doom3 и Half-Life 2. Печально... Особенно в связи с тем, что наибольший фурор на прошедшей выставке E3 произвели как раз консольные проекты, впечатлившие зрителей своей графикой и физикой. Потом, правда, стало ясно, что большинство из прокрученных роликов представляли собой банальные мувики, но необходимый wow-эффект был достигнут и люди, недавно проапгрейдившие компьютеры под завязку, пришли к неутешительному выводу, что лучше бы они эти деньги отложили до появления грядущих консолей в продаже, аргументируя это пессимистичным: "PC is now dead!".

Так ли это? Приведет ли появление новых игровых станций к вымиранию рынка PC-игр? Потратить ли деньги на покупку GeForce 6 для комфортной игры в Quake 4, или дождаться выхода Xbox 360, чтобы поиграть в тот же Quake 4 с такой же графикой, да при этом забыть про апгрейд на ближайшие несколько лет? Пойдет ли история по второму кругу, по примеру ситуации с консолями нынешнего поколения? Переплюнет ли PC технологически Playstation 3 в ближайшие пару лет? Ваше мнение.

Lockust

«ВР»-ПАРАД

По результатам голосования мая можно констатировать следующее: товарищ Риддик своего не упустил! Лучший шутер 2004 по версии "ВР", **Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay**, занимает первое место с порядочным отрывом! На второе место довольно неожиданно "выкатился" разухабистый **Flatout**, опередив новичка **Star Wars: Knights of the Old Republic II — The Sith Lords** на целых четыре голоса. В 45 голосах поодаль и на одну ступеньку ниже — еще одна RPG, **Fall: Last Days of Gaia**. Да и на следующем, пятом месте, не поверите, — опять RPG. На один лишь голос (!) вампиры из **Vampire: The Masquerade — Bloodlines** отстают от жителей "пост-катастрофического" мира The Fall. Шестое место — за выбывающим из "ВР-парада" **Prince of Persia: Warrior Within**, на седьмое забралась буквально обретший второе дыхание **Medal of Honor: Pacific Assault**. За восьмое и девятое места крепко держатся, как и прежде, **Painkiller: Battle out of Hell** и **Chaos League** соответственно. Замыкает же десятку — новичок **Worms Forts: В осаде**. Из прочих перетасовок можно отметить закономерно слабый старт многих не слишком качественных новичков (Punisher) и постепенное сползание вниз большинства "старичков". Несмотря на закономерную, в целом, расстановку сил в мае, в результатах июньского голосования все может еще круто поменяться — и, самое главное, вы можете на это повлиять!

Для того чтобы повлиять на результаты "ВР-парада", необходимо иметь компьютер, позволяющий запустить любой интернет-браузер и обеспечить доступ в интернет. Набрав в строке адреса http://www.nestor.minsk.by/vr, вы попадете на сайт нашей газеты, где, в правой верхней его части, сможете обнаружить прямую ссылку на очередное блиц и игровое голосование. Пройдите по ссылке, введите свои данные, выберите достойные игры и добавьте свои голоса в общий "ВР-парад"! Пусть благодаря нему игроки не потратят свои кровные на недостойные игры, разработчики/издатели недополучат денег и, в итоге, разорятся, перестав выпускать в свет малоиграбельные поделки! ;)

М		Пр. мес.	Название игры	Голосов
1	→	3	Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay	209
2	Λ	5	Flatout	151
3		–	Star Wars: Knights of the Old Republic II — The Sith Lords	147
4		–	Fall: Last Days of Gaia	102
5	→	6	Vampire: The Masquerade — Bloodlines	101
6	→	7	Prince of Persia: Warrior Within	76
7	Λ	13	Medal of Honor: Pacific Assault	59
8		8	Painkiller: Battle out of Hell	56
9	→	9	Chaos League	55
10		–	Worms Forts: В осаде	53
11	→	10	Sid Meier`s Pirates!	50
12	Λ	16	Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth	45
13		–	Playboy: The Mansion	38
14	V	12	Football Manager 2005	37
15		–	Карибский кризис	33
16		–	Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	30
17	→	14	Pro Evolution Soccer 4	30
18	V	15	Чистильщик	29
19	V	17	Blitzkrieg. Rolling Thunder	29
20		–	Punisher	28
21		–	Nexus: The Jupiter Incident	18
22		–	Hearts of Iron II	16
23	V	20	Сталинград	15
24	→	26	Guilty Gear XX	15
25		–	Heritage of Kings: The Settlers	14
26		–	Armies of Exigo	14
27	V	24	American Chopper	12
28	V	27	NHL Eastside Hockey Manager	9
29	→	вне 30-ки	Axis & Allies	9
30	Λ	вне 30-ки	Магия войны. Знамена Тьмы	8

ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛИ (ГОЛОСОВ ОТДАНО*): 592 (1507)

** В таблице приводятся данные лишь по 30 позициям, в итогах — общий результат*

→ — исключается из хит-парада
V — спускается; Λ — поднимается
– — новинка хит-парада

Николай "Nickky" Щетько
(me@nickky.com)

НАША ПОЧТА

Еще и лето не наступило, а уже весна! Суровые белорусские реалии

Общий привет! Надеюсь, дела спорятся, отдыхается/работается/учится вам не иначе как "замечательно". А если вдруг все идет не так, как того хочется, уверен, "ВР" сумеет поднять вам настроение и производительность труда (или настроить на лучший отдых). Так или иначе, я продолжаю "взгляды на игровую индустрию со стороны" и предлагаю вам второй "взгляд" — на тенденции.

Как и в любой другой сфере жизни, время от времени в игровой индустрии очерчиваются свои тенденции — то есть, некие склонности, свои направления в развитии. Некоторые из них — объективны (вроде тенденции к многоядерности вместо гонки частот у производителей процессоров), иные — субъективны (как превалирование зрелищного кино над кино оригинальным). И ровно такие же тенденции, легкоразличимые или призрачные, витают в веселом воздухе, которым дышат игроделы всего мира.

Тенденция номер раз, и достаточно для нас приятная: рост интереса к российским разработчикам и издателям. После "Ил-2 Штурмовик" и прочих кассовых проектов в мире поняли, что "русские умеют делать игры". Кроме того, западные издатели небезосновательно решили, что русские могут делать игры сравнительно дешево, но при этом — качественно. Первые "ласточки" уже в разработке (Heroes of Might and Magic V от Nival и Jagged Alliance 3/3D от МиСТ-ленд ЮГ) или "уже были в разработке" (American Chopper от Creat) — от успеха столь амбициозных проектов и темпов роста среднего качества игр на постсоветском пространстве, полагаю, будут зависеть дальнейшие взаимоотношения с Западом. Несмотря на достаточно крупный внутренний рынок СНГ, уверен, каждая из работающих "внутри" компаний мечтает о выходе на международную арену. Потому что это — совсем другие бюджеты, позволяющие делать игры действительно мирового качества. Конечно, у западных издателей более жесткие требования к разработчикам, да и делиться прибылями первое время они будут неохотно, но... но все это изменится с признанием отечественных игр на мировой арене.

Тенденция номер два — рост команд разработчиков. Количественный и качественный. На рынке хватает сильных игроков, и чтобы выдерживать конкуренцию, необходимо делать действительно качественные игры. А для этого, кроме денег, требуется большая (чтобы успеть все за минимум времени) команда профессионалов. Так что, боюсь, в ближайшем будущем явление типа "собрались энтузиасты-любители и начали делать игры, постепенно матерея" будет крайне редким. Основатели новых игродельческих студий будут выходцами из более крупных компаний, и команду будут себе набирать из таких же профессионалов, не понаслышке знакомых с индустрией. Маленьким и слабым девелоперам будет все сложнее и сложнее выживать в столь враждебном окружении. Самые талантливые из мелкокалиберных будут переходить "под крыло" продюсеров, крупных разработчиков и непосредственно издателей, становясь внутренними отделами по разработке. Хорошо это или плохо — трудно сказать однозначно, но что карты складываются именно таким образом — факт.

Третья тенденция заключается в более активном использовании разнообразного "middleware" (движков, наборов инструментов и т.п.) То есть, грубо говоря, в более явном "разделении труда". Игры становятся все совершеннее, и зачастую задача создания движка, качественного сюжета/геймплея и графики для одного, даже достаточно крупного, разработчика становится непосильной (в рамках бюджетов/условий и прочих рыночных реалий). Не у всех же, как у Valve или, к примеру, Lionhead, есть возможность финансировать создание игры собственными силами долгие годы. Поэтому все чаще будет встречаться разделение труда (незримо присутствующее и сейчас): появятся компании, специализирующиеся исключительно на графических/физических/AI-движках, не исключено появление крупных "креативщиков", предлагающих готовые дизайн-документы, сюжеты и так далее, кто-то будет заниматься сведением всех частей игры воедино, сложатся вольные артели профессиональных художников, наверняка появится множество специализированных студий профессиональной озвучки или рендеринга внутриигрового видео...

Тенденция за номером четыре достаточно противоречива: складывается необходимость совмещения функций издателя и разработчика. Мотивы, в принципе, прозрачны — всем хочется больше денег. Издатели стремятся минимизировать риски и затраты на разработку, разработчики, само собой, отнюдь не горят желанием делиться с издателями... Именно поэтому крупные издатели скупают "независимые" студии разработчиков, а разработчики растут и постепенно обзаводятся собственными отделами сбыта, распространения и продвижения продукции. Кстати, именно поэтому в скором времени обретут второе дыхание (и станут серьезной головной болью для традиционных издателей) системы онлайн-дистрибуции типа Steam.

И, наконец, пятая "объединенная" тенденция — сильный рост числа игр по крупным лицензиям (кино- и книжным), а также выделение "приоритетных" (читай — "прибыльных") жанров. Думаю, даже не слишком увлеченным людям было заметно, что по всем более или менее крупным фильмам вышли игры, и игры эти были, в основном, шутерами. Жаль, что при таком "уклоне" мало жизненного пространства остается для самобытных игр остальных жанров (в особенности, страдают от недостатка внимания наименее "попсовые" — RPG и квесты). Хочется верить, однако, что по мере накопления капитала разработчики (в первую очередь они!) смогут переключиться с продаж на игровой интерес, на воплощение смелых, нетривиальных идей. При этом более совершенные системы доставки контента смогут обеспечить даже таким "малодоходным" проектам если не сверхприбыли, то хотя бы устойчивую окупаемость.

Такова вторая серия "взглядов". А теперь — письма. Ваши, естественно.



Тема "отечественных" игр оказалась достаточно интересной и актуальной — налицо как множество полярных мнений в "Блице", так и отдельные небезынтересные взгляды на проблему в письмах. Вот одно из них:

[Menelmar <menelmar@tut.by>]

Доброго времени суток вам, дорогая редакция "ВР" и тебе, уважаемый Nickky! Тема письма в немалой степени навеяна предисловием, которым Николай начал "Нашу Почту" в прошлом номере газеты (05'2005), и анонсом нового июньского блица ("НАШИ игры"). Свои мысли, догадки и прогнозы по этому поводу я и постараюсь доходчиво изложить в письме.

На сегодняшний день мы с вами можем наблюдать своеобразный качественный скачок отечественного игростроения. Потенциал "наших" игр, как у нас, так и за рубежом, медленно, но верно растет. Согласитесь, ведь некоторые экземпляры по качеству исполнения своей задумки готовы на равных конкурировать со многими западными аналогами.

Соглашусь и добавлю, что они не просто "готовы", а уже успешно конкурируют. Не в массовых объемах, конечно, но...

Я считаю, что ничего сверхъестественного в этом явлении нет. В самом деле, чем же Россия со странами Содружества отличается от остального "цивилизованного" мира, чем таким особенным ему уступает? У нас вполне хватает талантливых девелоперов, богатых на светлые головы и золотые руки. Оригинальных идей и смелых, часто основанных на голом энтузиазме, попыток их воплощения нам тоже не занимать.

Однако отдельные группы личностей, с особой страстью вспоминающие сейчас былое и ностальгирующие по временам, когда "солнышко светило ярче, а травка была зеленее...", часто весьма критично относятся к новым отечественным игровым разработкам. Говорят, мол, "...что-то в этих играх не то; нет уж былой душевности, не пропитаны они теперь т.н. "русским духом...". Что ж, надо отдать должное, несмотря на некоторую надуманность, обвинения эти не беспочвенны. Правда, на заявленный аргумент найдется подходящее оправдание.

"Наши" игры делают теперь не только для нас, но и для наших заокеанских "братьев по оружию", коих тоже кличут "геймерами", и которые считаются разработчиками такими же потенциальными потребителям, как и мы с вами. Причины вышеизложенного ясны. Немаловажную роль здесь играют, скажем так, "особенности национального потребления". На наших людях денег много не заработаешь, а голый энтузиазм обычно в желаемых объемах не поощряется.

Что поделаешь, наш народ (в данном случае, как приобретающий что-либо потенциальный потребитель продукта) привык к халяве. И к процветавшему компьютерному пиратству. Привычка эта, к нашему с вами сожалению, сидит в глубине самой души.

А ведь девелоперам тоже кушать (или семью кормить) надо. И они все чаще соглашаются на соблазнительные и выгодные (не всегда конечно; что правда, то правда — жизнь нынче суровая) условия контрактов, предлагаемых заокеанскими издателями. То есть, получается, искать потребителя в западных массах их вынуждает ситуация (сейчас правда, таки научились вытягивать деньги из карманов наших соотечественников; да-да, именно его я имею в виду, StarForce третьей редакции, методы борьбы с которым стали уже у народа притчей во языцех).

Смотря что считать за "много денег". Дело в том, что в России и странах СНГ достаточно емкий рынок (около пяти миллионов потенциальных покупателей игр на постсоветском пространстве найдется точно). И если игра хорошая, она разойдется тиражом, близким к миллионному. А это, минимум, 3-5 млн. долларов с продаж, из которых 2-3 — чистая прибыль. Бюджеты же обычно укладываются в рамки [полу]миллиона, поэтому выгода очевидна. Впрочем, завязываю с весьма приближенной оценкой денег в чужих карманах — целью ее лишь была лишь аргументация того, что и ориентированные сугубо на внутренний рынок продукты могут принести неплохие дивиденды.

Как известно, мало на рынок выйти, на нем нужно еще удержаться и получить хоть какую-нибудь прибыль. Тут время вспомнить старую пословицу "В чужой монастырь со своим уставом не ходят". Логично, что для обеспечения таковой (прибыли) необходимо, чтобы продукт приобретали. А для этого нужно приспособиться к конечным потребителям и сфере приобретения ими продукта (то есть, к рынку). Вот и получается причина, по которой из "наших" игр давно улетучилась "русская душа". Для успешного выхода на отличные от отечественного рынки их давно делают с учетом распространения не только среди лиц, проживающих на территории бывшего СССР. А ведь мало какому американцу, к примеру, будет интересна задумка авторов, основанная на идее, понятной только тому человеку, который обладает менталитетом "советского" типа.

Да, действительно, ориентация на разные рынки накладывает ограничения на, гхм, "культурный потенциал" ;) игры. Особенно это заметно в проектах Nival-а, изначально ориентированных на Запад (но не растерявших оттого качества и душевности, присущих "своим играм"). Плохо это или хорошо? С одной стороны, плохо, так как способствует насаждению изначально чуждых культурных ценностей. С другой стороны, хорошо — ориентация на Запад дефакто подразумевает соответствие (или стремление к нему) западным, достаточно высоким, стандартам качества.

Теперь же перейду к описанию нескольких обоснованных опасений за отечественную отрасль игростроения.

Первое. Буржуйский геймдев сейчас большей своей частью действует по принципу выкачивания денег. Заключается этот принцип в торможении воплощения инновационных идей и работе по строго наработанным схемам, когда результат, какой бы степенью паршивости он ни обладал, полностью окупается в запланированных масштабах, принося прибыль (подробности см. во вступлении Nickky к прошлой "НП"). Такое явление неизбежно приводит к другому: т.н. "всеобщему опопсению". И большой любви засовывать, по сути, одно и то же в разные обертки и объявлять более позднее "содержащим инновационные нововведения" и т.п. нет.

Имхо, действительно стоит опасаться перехода отечественной игродельческой отрасли на работу по такой схеме. Причем такое явление у нас уже имеет место (специально не буду называть примеры, дабы не обидеть кого). И шансы его распространения неуклонно растут. Ведь мы тоже прогрессируем и приобщаемся к "цивилизованному" миру. А плохие привычки, как ни крути, бывают заразительны.

Осмелюсь предположить, что российские разработчики пока лишь нащупывают успешные схемы выкачивания денег ;).

Второе. Сегодня бизнес (в том числе и игродельческий) функционирует по суровым жизненным законам, в основе которых лежит некоторое подобие системы "естественного отбора". На рынке побеждают только сильнейшие и хитрейшие. Слабые либо исчезают насовсем, либо продаются более сильным. Теперь без достаточных капиталов и инвестиций на мировой уровень не выйти, какой бы хорошей производимая продукция ни была. Поняли, к чему я клоню? Сейчас многие осуждают действия Орловского, то и дело слышны вопли эмоциональных сограждан: "...ай-ай-ай, продался буржуям, как он мог...!". Они не понимают истины, не осознают действительности до конца. Nival всего лишь сделал шаг к "светлому будущему". Ведь на мировой уровень можно выйти, только имея прочное и надежное основание (фундамент, если угодно) под ногами. А какой же лучший есть способ сделать его прочнее, кроме как заречься финансовой поддержкой американского холдинга?

Дело в том, что сей шаг, или, скорее, стратегическая хитрость, Nival'у только поможет. Да, можно кричать, что Орловский теперь забудет про земляков своих, будет делать только то, что скажут американцы, т.е., что будет выгодно им (хотя, конечно, такого не произойдет). Время сделает свое дело, и я более чем уверен, что на плаву останутся только те, кто сумел выйти на более-менее достойный уровень. И люди, сегодня осуждающие Nival, завтра будут его благословлять, так как из видных "своих" контор на мировой арене останется лишь он, и с ним еще несколько.

Мы живем в жестоком мире, где вести должны себя соответствующе. Детство закончилось. Во всех отношениях. От того хорошего, что было раньше, остались лишь сладкие воспоминания. Прошлого не вернуть, и не стоит тешить себя грезами о том, что вскоре наступит пора, когда все вернется на круги своя. Эти мысли сильно отдают консерватизмом. Теперь тот, кто о своем будущем не позаботится, имеет большие шансы остаться в проигрыше.

Действительно. Индустрия выросла, детство закончилось. Игроки на рынке стали злее (во всех отношениях), игроки за компьютерами/консолями — привередливее.

На этой ноте (минорная она или мажорная — решать вам) я подведу итог. Каков мир будет для нас — дружественным или враждебным — большей частью зависит от нас. Не стоит отдаваться пессимистичным настроениям, ведь от нашего отношения к миру, он сам не поменяется ни на йоту. Людям с оптимистичным мироощущением живется намного легче (это действительно факт; по крайней мере нервных клеток теряется меньше). Поэтому давайте выкинем "гнилые" мысли из головы, посмотрим на все вокруг совершенно иными глазами и приготовимся к активным действиям. Макаревич прав, "не стоит прогибаться под изменчивый мир, пусть лучше он прогнется под нас". А еще лучше — если для себя прогнем его мы, своими собственными руками.

Что ж, остается лишь надеяться, что в скором времени отечественные разработчики если и не станут "акулами" на рынке, то с их мнением, по меньшей мере, будут считаться. А "взросление" индустрии, разумеется, несет как позитив, так и негатив для игроков. Хочется верить, что первого будет гораздо больше.

Спасибо за интересное, пусть даже повторяющее в некоторых моментах кажущиеся прописными истины, письмо!



[F-Serg <fishdrugs@inbox.ru>]

Здрвствуй, Ник! Давно не писал, не спрашивал, не делился наболевшим, давно! С тех пор, как поздравлял вас и вашу компанию с новогодними праздниками, прошла уже добрая половина классно начавшегося года. Этой весной я почувствовал себя в роли Остапа Бендера (после того как господин Корейко В.И. отдал ему 1 млн. рублей;) — я наконец-то купил себе компьютер. Не ахти какое событие для некоторых, но день, когда мне его наконец привезли, стал действительно волшебным. Первые строки (в смысле, "дома", а не "вообще") в Word-е, первые установленные игры, прослушанные любимые (пылившиеся до этого) MP3 диски... Это нечто — спешу поделиться радостью! И надавали мне новых игр, впридачу к компьютеру — самых крутых и попроще. И вот что я хочу сказать — в большинстве своем не задели они меня за живое, и любимые HMM3 и Дьябло 1-2 вновь стали одними из наиболее запускаемых... А когда играю в American McGee's Alice, даже моя 6-летняя дочь с увлечением смотрит и подсказывает — и графика, и музыка, и атмосфера игры затягивают по полной программе!!! А ведь выпущена она была аж пять лет назад! С уважением, F-Serg.

Поздравляю с полноправным приобщением к армии белорусских компьютерщиков и, в очередной раз спешу поделиться мнением, что не все так радужно было пять лет назад, и не все так безнадежно сейчас; теперь, как и прежде, хватает достойных игр. Вот только в значительно увеличившемся потоке разнообразных игр их процент остался прежним, если не уменьшился — поэтому-то так выходит, что на десять релизов — один достойный, а на 30 — один хит.

Нечасто встречаются письма, одновременно грамотные, интересные и полезные. Надеюсь, именно таким для вас будет письмо, на, казалось бы, "остывшую" тему высшего образования. Вот оно — без комментариев, но с некоторыми сокращениями:

[Sergey <iron_scorpio@cosmostv.by>]

Добрый день, Nickky! С удовольствием слежу за полемикой об образовании в Виртуалке. Спасибо за постановку этой больной и, я не побоюсь, провокационной темы. Теперь, когда разговор вышел на достаточную точку накала, пора долить катализатор в огонь. Вот вам мнение очевидца с "другой" стороны.

Вводные

За последние 15 лет я работал с крупнейшими российскими и отнюдь не последними, западными компаниями в одной из сфер высоких технологий (какой — специально не скажу). Вел собственные проекты, нанимал на работу, консультировал работодателя по профпригодности кандидата, следил за карьерой различных людей. Самый крупный проект, который вел лично — 3 миллиона долларов. Всего проектов выполнил столько, что при отборе для портфолио только каждого десятого — двух толстенных папок не хватило. Точнее не скажу. Считать страшно, сложно и долго. На основании полученного жизненного опыта, позволю себе следующие замечания по обсуждаемой теме.

Тезис: современная система образования у нас не соответствует текущим потребностям

Обоснования:

1.Специалисты широкого профиля с узкими понятиями абсолютно не нужны. *Это пережиток, основанный на старом уровне технологии, когда взаимозаменяемость была на системном уровне важнее специализации. Сегодня для достижения западного уровня жизни нужна концепция "ухо — горло — нос — отдельно". Глубочайшая специализация. 10 лет в теме — не меньше. Лучше 20. И начать пораньше, чтобы силы и опыт успели встретиться. Необходимое отступление в специализации — познания в ближайших смежных областях. По необходимости. Для боевой "отладки" команды, так сказать. И это не просто восьмичасовое пребывание на работе. Это значит ничего лишнего по жизни, только работа.*

Профи почти никогда не может в 6 вечера гулять с бутылочкой пива, пустым взглядом и глупой улыбкой. Не может из-за внутреннего огня. Его работа — время между открытием и закрытием глаз. Да и во сне тоже. Вот откуда психическая неустойчивость, проблемы в семьях, даже я бы сказал внутренний аутизм. За успех надо платить. Но за то, какое это удовольствие, творческая самореализация! Высшая ступень мотивации того стоит!

Теперь о белорусских специалистах — таких горящих людей почти нет. О тех, что были, ходят легенды. Начинаешь искать мастера своего дела — тебе говорят, мечтательно закатывая глаза — да мол, был. Сейчас в Берлине, 10 тонн в месяц. Приезжал на новеньком мерине недавно. Да... И все. Правила не распространяются только на гениев, с корками они или без. Те же специалисты, что предлагает земля белорусская сегодня, меня лично на 90% как работники не устраивают вообще. В остальных областях нар. хозяйства, подозреваю, картина та же. Из одного корня так сказать, растем. Подходы к делу одни. Мотивация схожая. А если нет разницы, зачем давать большего? Уровень самообучения в целом низкий. Широты взглядов никакой. Преобладает супердея: "Я бы, если бы мне..." Тезис, на мой взгляд, неверный. Для слабых. Правильный должен звучать так: "Что смогу — все мое" (похоже на "кто сильнее, тот и прав", но что делать...) Ведь заработок, зарплата и получка — одно и тоже по сути, да только совсем разное по жизни...

И вообще, насколько сильным может быть понимание собственной профессии у выпускника вуза, который, учась, например на юридическом, вынужден ковырять математику на уровне матфака, язык на уровне соответствующего факультета, и т.д., не забывая попить пивка, поиграться в любовь, прожить так сказать лучшие годы с удовольствием. Времени на все не хватает. И выбор обычно делается в пользу удовольствий, а отнюдь не в сторону не сгрызаемого гранита науки.

Итак, специалисты широкого профиля — это не актуально (ненавижу это слово). Однако многие представители старой советской школы практиков часто возражали мне в диспутах: "Мол, лучше профи, чем наш советский, саморазвившийся, всесторонний, идейный спец, не было, нет, и не будет. За универсальность высокого уровня их ценили везде". Надо признать, что это правда. Советская система массово создававшая человека нового типа, с высоким уровнем самосознания, самоотдачи, потребностью быть полезным — выковала-таки немало гениев. Но. Во-первых — сомнительна цена, уплаченная за это. Во-вторых, советской системы идеологической мотивации давно нет. Где-то со сталинских времен. Это когда в случае удачи — сто тысяч рублей и всенародный почет. А в случае поражения — к стенке. Да и проявлялась эта гениальность почти исключительно в военной промышленности. И платили за это мы все. Чтобы понять, чем отличается совок от запада, проще всего найти цветной каталог автомобилей, объемом потолще. И посмотреть. На третьем часу просмотра понимаешь, где тупые живут. Кто-то ракеты строил босый да голодный, а кто-то жил по-человечески. И это притом, что тут была массовая грамотность. Корки о "высшем" — куда ни плюнь. А в Штатах 17% читает с трудом, или вообще не умеет. Видели по Дискавери семейку, собирающую чопперы? Кто из них с высшим образованием? Правильно, никто. И Джуниор там — единственный человек в мире, кому я завидую. Его работа интересней моей. Мы еще и похожи внешне, как одно лицо. Даже страшно. Но это лирика. Идем дальше....

2. Как известно — кукушка хвалит петуха, за то, что хвалит он кукушку.

Посмотрите, кто нас учит? Кто дает нам право считать себя стоящими (а то и немало стоящими) специалистами? Кто те люди, о которых мы с придыханием говорим: "Я, мол, учился у профессора Как-там-его!". Что, собственно говоря, этот гений пыльных аудиторий из себя представляет? Смог ли этот человек в потасканном костюме обеспечить себя и свою семью? Неужели способность цитировать Достоевского страницами и тонна монографий не сделала этого почтенного человека состоятельным и хоть чуть-чуть значимым членом общества, хотя бы между торговцем селедкой и банкиром?

Если нет, то стоит ли доверять его словам, что по окончании, мол, сего славного вуза мы можем на что-то претендовать под этим солнцем? А, собственно говоря, чему удивляться? Сколько успешных банкиров бросили свои банки и побежали читать лекции? Или может среди юристов, мэтры способные вырвать олигархические богатства из цепких лапок родины, пришли поделиться опытом с кафедры вуза? Нет? Странно. А в престижных учебных заведениях запада — практикующие в своей области преподаватели — норма.

Вот другой пример. Девочка из семьи иммигрантов в Нью-Йорке заканчивает университет по дисциплине программист. За полгода до выпуска рассылает резюме в два десятка крупнейших фирм по стране. Приходит шесть запросов. Выбирает самый выгодный. Результат. Молодой специалист с гарантированной зарплатой 80 тысяч в год. Плюс бонусы. В общем, примерно около 100 тысяч. За полгода до выхода на работу человек раздает визитку с номером будущего телефона, номером кабинета, корпоративным мейлом. Обратите внимание! Она — готовый специалист! Ее отец, прораб на стройке, зарабатывает 60 тысяч. Считается уважаемым спецом. Мама, на младших должностях в нефтехимической компании — 40 тысяч. Сравните сами.

Интересно кстати, какой должна быть мотивация, чтобы удержать "мозги" в районе будущей "Силиконовой долины" в Беларуси. Может, поможет "Натс", заряжающий мозги, и побольше, побольше? Или границу закрыть по уровню АйКью, выпускать только дебилов? Но это — отдельная тема.

3. И самое неприятное.

По-моему, проблема в том, что уровень интеллектуального развития нашего общества сегодня — пример непропорциональной дистрофии. Мы отделили от бывшего СССР одну из огромных "голов". И пришили ей "ноги", какие смогли. В итоге — мозг слишком тяжел для ног. Или, попросту говоря, слишком много умных. Ситуация, когда образованный человек зарабатывает 200$ в стране, где квадратный метр цивилизованной (имею в виду территорию, пригодную для жизни высокоразвитого самоуважающего человека) жилплощади обойдется 2000-3000$ — говорит о полном отсутствии профессиональной значимости высшего образования. Ее просто нет.

Известно, что обучение одного выпускника вуза обходится порядка 25-50 тысяч (хотя все, конечно условно — это вопрос подсчета, я лично считаю, что гораздо больше). И этого человека мы отправляем работать за 200-300 долларов? Не дико ли это звучит? Может, нам просто страшно сказать себе, что на современном этапе потребность общества — вернуть 50% населения в поля картошку сажать? Кстати, в Португалии, при пенсиях в 1000-2000$, килограмм молодой картошки стоит от 0.20 до 1$. Сравните наши цены, кто в курсе.

Мне очень нравится следующая оценка местной ситуации: "Постсоветское пространство — территория, двигающаяся от цивилизации к животному миру. То есть, налицо деградация, по причине зараженности общества идеей быстрого обогащения". А что, собственно говоря, такое это "быстрое обогащение"? А это когда хитрые живут лучше умных. Ловкие рулят. Ну, например, продавая фуру селедки в месяц, можно жить лучше академика. Думаю, в цивилизованном мире это невозможно. От обратного — похоже, мы совсем не цивилизованный мир. Факт — сегодня с нас смеются даже вьетнамцы, вот цитата: "Мы у вас учились, вы в космос первыми полетели, а коврик резиновый за разумную цену сделать не можете". Что однажды услышал от поляков, предложив им сотрудничество — даже говорить не буду.

Зачем я все это пишу? Для того чтобы показать, что сам по себе вопрос об образовании — тонкая ниточка в клубке проблем, решить которые для себя каждый обязан сам. Нет пророков в отечестве моем. И в других, похоже, тоже.

4. Очень плохая, по-моему, тенденция *выявилась в дискуссии на страницах Виртуалки. Может, я ошибаюсь, но, кажется, самокритичных писем не было. Туча возмущений по поводу посягательства на святое — это да, было. Мол, не трожь — корка о "высшем" подняла меня выше пэтэушников, я работаю в офисе и вообще не такой как все. Естественная защитная реакция человека. Надо защищать свои достижения. Это как бы тайный психологический лаз, иллюзия потайной дверки в светлое будущее. Мол, если меня прижмет, я даже "там" найду себе работу, ведь у меня есть сертификат качества из самого БГУ, например. В общем, мы сами, конечно, единственная наша точка опоры в игре под названием жизнь.*

Однако грустно. Неужели никто не слышал, что наших специалистов, например, считают на западе безынициативными рохлями (а попросту говоря лентяями). Практика примерно такова: — "Когда нужно создать сложный алгоритм — позови чокнутого русского гения. Когда нужно сделать рутину — китайца. Когда нужно оформить — француза. Ну а бабки получит американец — всех их организовавший".

Ведь вот что странно, неужели у кого-то еще не приезжал из-за бугра разочарованный друг, сообщавший страшное — что там надо пахать. Много и тупо. И гораздо тяжелее, чем тут. Не просто пахать — а приносить реальную прибыль. Как хочешь, но приносить. И уровень требований к работе там несравненно выше. Даже форма собеседования там и тут — совершенно разные. Тут нужно лицо иметь глупое и подобострастное, чтобы видом своим не смущать начальство. Там надо жестко доказывать, чем ты лучше других. Почему возможные блага — твои. Что ты сможешь и мечтаешь дать общему делу.

Мне кажется, что все дело в самообмане. Проще не замечать собственной неконкурентоспособности. Проще думать, что я-то, мол, имею право на счастливую, безбедную жизнь. Я для этого из Смолевич учиться в госунивер приехал. О как! Теперь за такие жертвы — обеспечьте мне по прейскуранту.

Такой пример — во времена своего рассвета, лет 5-7 назад, многие коммерческие структуры жили по принципу "принеси прибыль — а на работу можешь не ходить". На работу бывших студентов брали только курьерами, и то с осторожностью. А работать старались выцепить опытных зубров, со стажем. Проще добавить 100 баксов мастеру и переманить его у конкурента, чем учить ничего не умеющего, сильно понтующего, "голодного и холодного" умницу выпускника.

Часто мне кажется, что успех карьеры — это ее раннее начало. Когда корки вы пойдете получать уже как опытный специалист, более-менее понимающий, что к чему. На себе испытал. А сколько моих знакомых вообще устраивалось по копии несуществующего диплома — не передать. Многие — успешно. Все это говорит об одном — корка мало что значит.

Конечно, надо сказать и об обратной стороне медали. Этот пункт своего письма за номером 4, я начал идеей о возврате к истокам. Мол, к земле привыкать надо. Нам. Парадокс в том, что образование в советском стиле сегодня нужно, наверное, Штатам. Вернее, некоторой части самых-самых. Да оно там, по-моему, и так есть. Программы грантов для самых одаренных, пристальное внимание к подающим надежды, развитие индивидуальности и прекрасные перспективы в качестве стимула к всестороннему развитию. Разве это не похоже на нашу, советскую идею? От каждого по способностям, каждому по труду, например...

...Ничего не остается, как признать разумной следующую примерную схему образованности нашего общества: 20% неграмотные, 50% среднее образование, 20% процентов высокообразованные и 10% элита. Нравится нам это или нет — нас это ждет. Или будем продолжать закапывать деньги в высшее образование, с его последующей деградацией и фактической потерей на местах, в течение 5 лет после окончания вуза.

5. Что делать

Те, кто собирал клубнику в Англии или лил тротуарную плитку в Германии — понимают, что такое труд. Когда от зари до зари. Когда каждый день без выходных и отпусков, годами. Так, что ноги не волочатся. Но! На эти деньги заработанные руками, там можно жить лучше, чем здесь зарабатывая "головой".

То есть де-факто — образованность сегодня не является фактором, серьезно влияющим на успех. Как когда. А мы до сих пор считаем получение диплома о высшем образовании индульгенцией на легкую, комфортную жизнь среди бумажек. Когда абсолютным результатом бизнеса будет не прибыль, а правильно оформленное "канцелярское дело". Точный приход на работу. Грамотные отмазки по любому поводу. Кстати, такая ситуация характерна для любого общества. Именно развитого. Например, в тех же штатах не многие хотят ломать себе мозги сложными формулами. Приятней быть руководителями проектов, ездить на бизнес-ланчи в красном Порше. Перебирать бумажки, желательно — зеленые. Но мы, к сожалению, таким развитым обществом не являемся. Там это — для своих. Для нас стеклянный потолок.

Так что же делать? Не знаю. Лично я был и остаюсь махровым индивидуалистом, и считаю, что мир постигаем только через отражение в себе. А отражать себя в мире бесполезно. Это путь замены познания мелькающим хаосом событий и поступков. Как способ почувствовать себя живым. То есть в переводе на русский — правду каждый должен придумать свою. И верить в нее. И жить с мечтой. А будет корка или нет — абсолютно не важно.

6. Вывод

А вот и парадоксальный вывод. Высшее образование необходимо. Я специально не строил изложение материала из смеси факторов за и против одновременно. Иначе пришлось бы написать целый философский роман. А нужно детей кормить. Они плачут. Причем, еще не рожденные. Хи-хи.

По существу вопроса могу показать следующее. Лично мне образование дало возможность систематизировать знания. Понять методики обучения и научиться алгоритмизировать методы решения проблем. Очень полезно. Только вот, по-моему, на моей параллели училось, понастоящему, не более 5 человек. Остальные делали вид. Некоторые — очень талантливо. Вот пример. Ваш покорный слуга начинал писать курсовые со дня получения темы. Объем работы менее, чем трижды больший от установленного, не получался никогда. Вуз для меня стал местом, где я начал раскрывать свои способности. Однако я бросил его, как только понял, что получение знаний закончилось, дальше — одна показуха. Было это за семестр до выпуска.

С уважением, надеюсь, не сильно утомивший Вас, С.К.



[feanor-pk <feanor-pk@yandex.ru>]

Привет "ВР" и лично бессменному почтальону Никки! Давно не писал в Почту, но тут одно событие заставило меня сесть за клаву и написать возмущенное письмо! Дело в том, что в ВР за май 2005, в Почте, некто Cort обозвал "властелина колец" сказкой и (вы не поверите!) попсой!!! Как так можно?! Я, ярый поклонник творчества профессора Дж.Р.Р.Толкина, был задет за живое! Какая же это сказка, если это фэнтэзи (совсем не одно и то же), а тем более попса?! Да эта книга была написана тогда, когда большинства из нас еще на свете не было! И что значит само слово "попса"? Наверное, продукт, создатели которого заботятся не о качестве, а о сумме срубленных денег? А "ВК" Толкин написал для того, чтобы создать собственный мир (и это у него гениально получилось)! А о качестве говорят миллионы поклонников по всему миру (в том числе и у нас), которые поддержат меня, надеюсь! Фу-у... Выговорился! А напоследок хочу пожелать всем счастья и хорошего теплого лета! И да прибудет с вами Сила!

А я ведь предупреждал, что фанаты Толкина останутся недовольными таким замечанием, хе-хе. Определения "попсы", как обычно, достаточно зыбки — если судить лишь по популярности и читаемости, то "Библия", несомненно — самая попсовая книга всех времен и народов;). Что касается Профессора и его произведений, то уже наличие столь полярных отзывов о книге, несомненно, свидетельствует о ее талантливости.

Почтальон Nickky (me@nickky.com)

НОВИНКИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

SpaceHack

Название локализации: *"Меркурий-8"*
Жанр: *action/RPG*
Разработчик: *Rebelmind*
Локализатор/издатель: *Snowball/ "1С"*
Количество CD в локализованной версии: *2*



SpaceHack — action/RPG от польской команды Rebelmind, рассказывающей о похождениях бывшего бойца элитного подразделения Эйба Стронга (по кличке “Волк”), отправленного в ссылку. Корабль "Меркурий-8" (который и дал название русской версии), перевозящий заключенных, терпит крушение, и только Эйб может спасти команду, так как на борту обнаруживается страшный вирус, к которому иммунен лишь Волк. Да еще и толпы злобных инопланетян, чтоб нам скучно не было, привалили "на огонек". Через них и придется прорубаться, чтобы, в конце концов, обрести спасение и надежду на возвращение к человеческой цивилизации.

Переводом занималась команда Snowball, которая славится своим умением сделать локализованную версию лучше оригинальной. И в очередной раз "снежки" нас не подвели, подарив маленький шедевр. Начинается все с мануала, выполненного в стандартном для Snowball стиле. Все разложено по полочкам и даже неискушенному пользователю не составит труда получить информацию о предыстории игры, ее основных компонентах, интерфейсе. Есть в руководстве и некоторые подсказки, помогающие начинающим игрокам освоиться в мире.

Перевод характеристик и прочих особенностей ролевой системы хорош. Впрочем, ошибиться в их названиях было бы сложно — ничего экстраординарного поляки не придумали (стандартные "Сила", "Ловкость", "Очки опыта" и прочее). Нет проблем и с названиями оружия (а также с описанием его особенностей). Вы без труда разберетесь, что такое "Легкий шлем", "Булава" или "Криогенный пистолет". Также не будет проблем и с пониманием смысла чипов и гаджетов (нетрудно догадаться, что делает "малый биочип силы" или "телепорт на Базу"). Порадовала и локализация имен монстров — среди них встречаются такие шедевры, как "Плевака" или "Гнилой Кат". Чувствуется, что переводчики не один день провели, подбирая настолько удачные слова.

Каждый из героев говорит своим голосом (неудивительно, в работе над озвучкой принимало участие тринадцать человек), и у каждого свой неповторимый стиль общения. Так, Гречок натурально "по фене ботает", а Командор может похвастаться поистине командирскими замашками. Но особенно порадовал меня перевод реплик Инженера, который абсолютно не стесняется вставлять в речь крепкие словечки (не бойтесь, проверено цензурой, в ключевых местах вы услышите громкий "пип!"). Очень, знаете ли, весело слышать эти "пип!" во время диалогов.

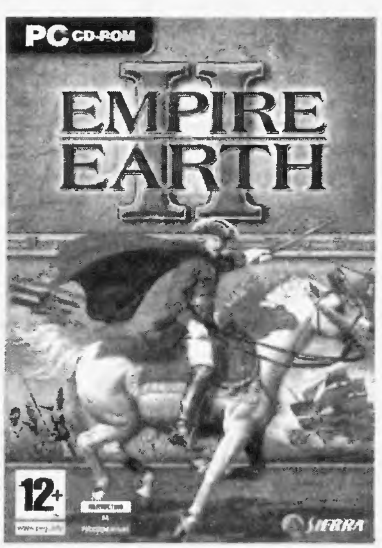
На самом деле, жалеешь только об одном — в игре достаточно малый объем текста, необходимого для перевода (все же это action/RPG, а не чистая "ролевушка"), и Snowball просто не смог развернуться во всей красе. Но все равно — локализация просто отличная, и заслуживает звания "лучшей работы месяца". А Snowball в очередной раз показывает свое умение переплюнуть русской версией проекта версию на оригинальном языке. Респект.

Оценка игры: 7.
Оценка локализации: 9.

Лицензионный диск для обзора предоставлен компанией "Видеохит"

Empire Earth II

Название локализации: *Empire Earth II*
Разработчик: *Mad Doc Software*
Локализатор/издатель: *"Софт Клаб"*
Количество CD в локализованной версии: *2*



Empire Earth II — стратегия реального времени, открывающая перед игроками горизонты долгой истории человечества — от времен каменных топоров до современного оружия и боевых роботов. Игра вышла буквально на днях, и отрадно, что компания "Софт Клаб" ухитрилась выпустить локализацию едва ли не одновременно с мировым релизом. Частенько такая спешка на пользу не идет. Но перед нами иной случай — команда локализаторов действительно поработала на славу.

Начнем с того, что игра была выпущена с прилагаемым руководством на русском языке. И в этом руководстве вы можете с легкостью найти практически всю нужную информацию — от описания цивилизаций, строений, юнитов до системных требований, лицензионного соглашения и сведений о технической поддержке. Правда, иногда термины и названия в руководстве расходятся с таковыми в игре (к примеру, в руководстве один из уникальных немецких юнитов называют танком "Тигр", а в игре — САУ "Ягдпантер"), но такие случаи относятся, скорее, к категории исключений.

Помимо этого, есть и руководство по использованию редактора карт. Надо сказать, польза от него немалая — хотя бы потому, что термины в редакторе переведены не были, и руководство помогает справиться с могущими возникнуть при создании собственных сценариев проблемами. Плюс к тому наличествует Readme с полным списком управляющих клавиш.

Все видеоролики к кампаниям переведены и озвучены. Голос за кадром говорит с интонациями, применяемыми в кинохронике, и полностью соответствует моменту. А вот некоторые вопросы перевода терминов игрового меню могут вызвать вопросы. К примеру, на мой взгляд, лучше было бы использовать устоявшийся термин "одиночная игра" вместо "индивидуальная игра", но настроения подобная замена не портит. Тем более что локализаторам удалось кое-где попасть "в точку" (к примеру, в случае с "мышью для левши" — даже новичку будет понятен смысл этой фразы, в отличие от "инвертированной мыши", встречаемой гораздо чаще).

Названия зданий и юнитов локализованы хорошо. Причем в некоторых случаях термины были подобраны очень удачно — к примеру "Ратуша" гораздо лучше безликого "Городского центра". Все всплывающие подсказки (как в меню, так и в самой игре) также переведены и позволяют с легкостью понять, зачем предназначена та или иная опция, юнит, здание. Нет претензий и к тексту брифингов на миссии. А уж как великолепно переданы фразы, отсылаемые вам компьютерными противниками в игре на случайной карте, так и вовсе передать сложно. Иногда даже создается ощущение присутствия на карте человека-оппонента. Озвучен каждый юнит — если на него нажимать клавишей мыши, отряд будет выдавать соответствующие своему положению фразы. К тому же юниты говорят разными голосами.

К сожалению, в отдельных местах (хотя и очень редко) встречаются непереведенные слова. Я уже говорил о редакторе карт. Также попадаются непереведенные имена лидеров (вроде Eisenhower). Что ж, никто не безгрешен, и локализаторы тоже не все свои ошибки смогли заметить.

Однако, тем не менее, мы имеем отличную локализацию, и остается только поблагодарить "Софт Клаб" не только за отличную работу, но и за оперативность в выпуске Empire Earth II. Собственно говоря, локализация не уступает оригиналу, и для тех, кто не дружит с английским, станет настоящей находкой.

Оценка игры: 8.
Оценка локализации: 9.

Homeworld: Cataclysm

Название локализации: *Homeworld: Cataclysm*
Разработчик: *Relic Entertainment*
Локализатор: *"1С"*
Количество CD: *1*



Homeworld: Cataclysm — продолжение первой космической 3D-RTS. Когда-то давно, в 2000 году, мы все восхищались этой игрой, и в очередной раз спасали систему Хиигару от нашествия врагов. И вот прошло всего пять лет, как из недр фирмы "1С" вышла локализация этой игры. В принципе, я понимаю, истинные фанаты и сейчас обратят внимание на проект и приобретут себе диск хотя бы для коллекции. Но зачем игра пятилетней давности, пусть даже и в официальной русскоязычной версии, остальным геймерам, неясно. Тем более что подобные игры имеют свойство стареть, а на их место приходят новые проекты.

В целом, локализация характеризуется значительным количеством ошибок и опечаток. К примеру, в файле Readme словосочетания удивляют некоторой корявостью. В самой же игре первое, что бросается в глаза, — не самый удачный шрифт. Буква "И" слишком сильно похожа на "W", и некоторые слова поначалу воспринимаются с трудом. К тому же иногда всплывают какие-то английские литеры в менюшках. Хорошо хоть, что такие явления не слишком часты, и в остальном в настройках и прочих опциях все более-менее понятно.

Обучение озвучено женским голосом на достаточно высоком уровне. Портят картину только излишние повторения слов или фраз (например, "единицы поддержки" или "функции" в соответствующих главах звучат чуть ли не в каждом предложении, а ведь им можно было найти замену). В самой игре отнюдь не вся терминология локализована надлежащим образом. Так, вместо "менеджера движения" можно было попробовать подобрать другое определение, к примеру "управление движением". Нет у меня претензий к названиям боевых построений, а вот с юнитами ситуация несколько иная. В отдельных случаях можно было обойтись и без употребления сокращений, расшифровать которые, не зная, что они означали в английской версии игры, довольно проблематично.

Радует, однако, то, что корабли отзываются на ваши приказы разными голосами. Так что скучать, слыша одни и те же интонации, как это частенько случается в пиратских переводах, не придется. Толково выполнена и озвучка роликов и заданий к миссиям. Можно даже похвалить за это локализаторов — не все же их ругать.

В общем и целом, мы имеем средний перевод, выполненный для игры, которая вышла пять лет назад. Соответственно, остается констатировать — несмотря на былую славу проекта, его локализация, мягко говоря, не ко времени. Впрочем, если вы фанат Homeworld, то наверняка захотите на нее посмотреть.

Оценка игры: 8;
Оценка локализации 8.

Morgul Angmarsky

GISH

Название локализации: *GISH*
Разработчик:
Локализация: *МедиаХауз*
Издатель в странах СНГ: *МедиаХауз*
Количество CD: *1*



Кто бы мог подумать, что эта маленькая и простоватая на первый взгляд двухмерная аркада сможет конкурировать с такими титанами, как DOOM3 и Half-Life 2? Кому вообще могла прийти в голову идея, что честное динамическое освещение может быть не хуже, чем в последней игре от id Software, а физика — честнее, чем в проекте от Valve? Само собой, я немного утрирую, но представьте мое изумление, когда в темноватой игрушке про приключения вязкого кусочка смолы открылись такие неожиданные грани!

Главный герой — черный комочек по имени Gish — обладает способностями затвердевать, сжижаться, липнуть и прыгать. Как показала практика, этого скромного набора более чем достаточно, чтобы обеспечить игрокам приятное времяпрепровождение на протяжении десятков уровней-головоломок. Симпатичная графика не вызывает отвращение, а конгломерат физических задачек здорово поднимет ваш скилл по механике. Несмотря на аркадность, GISH — это игра в первую очередь для головного мозга, и лишь во вторую — для спинного. Решать мудреные и все замудряющиеся с каждым уровнем загадки — одно удовольствие. С не меньшим восторгом давишь противных канализационных тварей.

Ко всему прочему, GISH имеет отличный набор режимов для игры вдвоем на одном компьютере, так что, вволю попрактиковавшись, можно неплохо развлечься с другом, играя в местные вариации американского футбола, сумо, качелей и прочего.

Как вы понимаете, особо локализовывать здесь нечего. Горстка текста в меню да щепотка слов в начале миссии. Остается подобрать соответствующий шрифт да выкинуть хитовый проект на прилавки, предварительно пропатчив его до последней версии. Товарищи из МедиаХауз так и поступили, обеспечив понимание англоговорящим всех хитросплетений жуткой истории про борьбу пластичного куска смолы против канализационных монстров.

Оценка игры: 9
Оценка локализации: 8

Joint Operations: Escalation

Название локализации: *Миротворцы: Возмездие*
Разработчик: *Novalogic*
Локализация: *Snowball*
Издатель в странах СНГ: *1С*
Количество CD: *2*



Пусть графика уже не так красива, как казалось раньше и как хотелось бы сейчас, но серия Joint Operations представляет собой действительно массовый многопользовательский проект. Весьма популярный, кстати. До 150-ти человек на одной карте, оснащенных современным оружием... На таких условиях можно действительно прочувствовать, что такое война, наблюдая, как на ваш укрепленный дзот щемятся десятки враждебно настроенных товарищей. Тут уж не до геройств. Тут уж лицом в грязь, когда над головой пролетает граната, а вести перестрелку без прикрытия — самоубийство.

Escalation же является классическим дополнением, которое, как обычно, дает порулить новой техникой и постреливать из нового оружия. Только вот на этот раз в парке бронированных красавцев, помимо новоприбывших танков, появились и ушлые мотоциклы, что добавило поединкам определенной пикантности: группа психов на быстроходных мопедах может запросто сломать линию обороны. Помимо этого, теперь мы можем прыгать с парашютом и в одиночку проходить 14 новых миссий.

Локализация же от Snowball в очередной раз поразила, насколько хорошо эти ребята умеют превращать англоязычные игры в наши родные. Кроме имени разработчика да названий вооружения, здесь больше ничто не указывает на то, что эта игры была сделана иностранцами. Отлично подобранные шрифты, наш родной жаргон, милое сердцу имя бота "Иван-дурак" — что может быть приятнее?

Оценка игры: 7
Оценка локализации: 9

Lockust

ОБЗОР

Pariah

Жанр: *FPS*
Разработчик: *Digital Extremes*
Издатель: *Groove Games*
Количество дисков в оригинале: *1 DVD*
Похожие игры: *HALO, в чем-то Unreal*
Минимальные системные требования: *Intel Pentium 1 GHz или аналогичный, 256 Mb RAM, 64 Mb video, 2.4 Gb свободного места на HDD*
Оптимальные системные требования: *AMD Athlon XP/Intel Pentium 2,0 GHz и выше, 512 Mb RAM, 128 Mb video, 2.4 Gb свободного места на HDD*
Издатель в СНГ: *Руссобит-М*
Дата выхода локализованной версии: *май-июнь 2005 г.*

До знаменательного 2004-го года игры, а в частности FPS, делились на интересные и скучные, красивые, технологичные и не очень, ну и так далее. И как-то сложно это было. Но вдруг все изменилось: из темных глубин офисов разработчиков в мир вышли четверо Великих. И имя им было: Ричард Риддик, Джек Карвер, Гордон Фримен, а у четвертого имени не было и звали его просто — Marine. Погрузив всех в свои миры, они разом установили планку качества современных игр на новый уровень, кто сверхтехнологичной графикой, кто разнообразием геймплея, кто красотой и проработанностью окружающих пейзажей, а кто и всем сразу. И настало всем большое счастье, и 3d action'ы впредь делятся всего на две категории: шедевры и все остальное. Делятся очень четко и понятно. Шедевр — это игра, берущая за душу, захватывающая, крадущая остатки свободного времени и заставляющая нас проходить ее еще и еще. Игр этих ничтожно мало — единицы, но ради них и стоит мучить себя ожиданиями, зачеркивая дни в календаре. Так вот, наш сегодняшний пациент не из таких…

Решив, наверное, сделать перерыв в потоке выходящих один за другим Unreal Tournament'ов, Digital Extremes объявила о создании совершенно нового проекта под кодовым названием "Изгой". На расспросы всполошившейся играющей публики разработчики скромно заявляли, что своей игрой они собираются вывести жанр FPS на недосягаемый доселе уровень, по-новому подать привычный kill'em all-геймплей, приправив всю эту радость захватывающими поездками на футуристическом транспорте, хитрыми сюжетными ходами и выполнив все это (кто бы сомневался) на серьезно перелопаченном движке UT, подогнанном под современные стандарты.

Не знаю почему, но людям свойственно верить обещаниям. И пускай мы попадались на уловки игровых творцов и раньше (и не раз), где-то глубоко все равно теплилась надежда увидеть чудо. И ведь ребята, делающие игру, не первый год в индустрии, уже успели набить руку на многопользовательских Unreal'ах. Shit, как говорится, happens.

За окошком будущее, 2520-ый, Земля переживает не лучшие времена, цветущая на сегодняшний день планета имеет мало общего с тем, что мы видим на экране, ветхие и ненадежные сооружения прошлого доживают последние дни, превращаясь в кладбища техники. Мы в лице врача Джека Мейсона эскортируем группу военных, перевозящих очень важный груз на исследования. Грузом является девушка, подхватившая какую-то хворь. Корабль, как водится, до места не долетит и потерпит крушение, а Карина, та самая девушка, очнувшись от анабиоза и шустро пораскинув умом, бросится в бега. Перспектива тотального заражения не кажется особо радужной, посему главный герой отправляется на поиски. В этом завязка сюжета. Дальнейший ход событий предполагает посещение самых значительных достопримечательностей полуразрушенной планеты, которые в основном представляют собой военные базы, насквозь проржавевшие заброшенные заводы и т.д. Все эти техпостройки располагаются среди пустынных каньонов, зеленых плато и немногочисленных пролесков. Звучит не особо оригинально, согласен, но интерес пробуждает. Тем более первый взгляд на игру вызывает если не восторг, то уж точно обилие самых различных положительных эмоций. Только представьте: глаза слепит пробивающееся через растительность Солнце, почти кожей ощущаешь ветерок, уносящий пепел от тлеющих стволов деревьев, оказавшихся на месте катастрофы, дымящийся невдалеке остов того, что совсем недавно было кораблем. Красотища!

После столь воодушевляющего начала ждешь от разработчиков каких-то свежих решений, уникального геймплея, но, к несчастью, коварные сотрудники DE бодро показывают нам солидных размеров фигу с маслом в виде тупого спинномозгового отстрела всего, что движется. Вот уж и правда "новое слово в жанре"! Удивляет отсутствие хоть какой-нибудь изюминки, хотя бы слабого проявления изобретательности авторов. Да, пару раз за игру дадут прокатиться на транспорте, но вряд ли ваши поездки успеют запомниться: всему виной неудобное управление и сжатость уровней, на которых дадут порулить. А ведь разработчики божились, что мы получим в Pariah массу удовольствия от постоянно меняющегося стиля геймплея, наравне с Half-Life 2. Оставьте! Всю игру мы оголтело носимся по уровням, посылая в лучший из миров не шибко умных противников, открываем различные двери, чтобы... правильно — найти за ними сидящих уже в печенках виртуальных дуболомчиков, прячущихся за различными укрытиями, откуда их приходится выковыривать освежающими залпами крупной дроби в упор. Стыдно, товарищи. В то время как остальные компании ломают головы над тем, как же, черт подери, привлечь к своему продукту вечно привередливого игрока, придумывая все новые и новые фишки и игровые ситуации, Digital Extremes предпринимают попытки выехать на дизайне. Doom, к примеру, был в этом плане просто изумителен, в то время как тутошние лаборатории и бесчисленные заводы заставят вас зевать уже на второй час игры.

Между тем, пара-тройка начальных уровней да еще несколько по ходу игры (из тех, что на открытом пространстве) смотрятся весьма и весьма со всеми этими скалами, травкой и прочими прелестями. Говоря начистоту, графика в Pariah — это единственное, что вызывает меньше всего нареканий, годовалый движок и сегодня выдает удобоваримую картинку. Правда, не обошлось и без странностей. Вода в ручейке, к примеру, в основном следует строго по руслу, хотя в некоторых местах ухитряется вытекать прямо из берега без особо видимой причины, что смотрится очень странно, а, встретив на пути скалу, спокойно протекает сквозь нее. Также ветви (наверное, по случайности) забыли приколотить к деревьям, отчего они суетливо колышутся на ветру вокруг ствола. Нет, дизайнеры постарались на славу, но на мелочи, видно, времени не хватило. А таких недочетов встретится немало, что общее мнение все-таки подпортит.



NPC, которые в абсолютном большинстве случаев окажутся враждебно настроенными (два мирных персонажа за всю игру!), слеплены довольно неплохо, но на порядок хуже того же Far Cry, что восторга, естественно, не вызывает. Середнячок, одним словом. Что до анимации, то смотрится это все после различных "Думов-три" и "Халф-лайфов-два" диковато и нереалистично. Лучшее, что может вытворить встреченный по пути sapiens, так это сальто назад после лихой порции дроби в неразумную головушку. Ждущих от весьма кровожадного unreal'овского движка хоть какой-нибудь расчлененки вынужден разочаровать: максимум, что получится, так это сбить каску или шлем с прущего напролом злыдня. Да, кстати, объясните, пожалуйста, кто-нибудь такую интересную особенность в физике виртуальных истуканов: почему иногда при попадании из снайперской винтовки в ступню у них с головы слетает каска? Наверное, все дело в переизбытке эмоций. Первый раз увидел, долго смеялся. Правда, непонятно, как у них там части тела взаимосвязаны. Будущее :)…

Заниматься крупнооптовым уничтожением супостатов голыми руками было бы абсолютно глупо, а кормить их свинцовой кашкой мы будем определенно не с ложки, поэтому авторы припасли для нас скромненький арсенальчик. Нет, правда, шесть пушек на все про все — это маловато. Автомат "Bulldog", дробовик, Plasmagun, некий аналог Grenade Launcher'a, снайперка, Rocket Launcher и все. Да, есть еще и что-то вроде ножа, но к оружию его относить не будем, ибо пользы от него, как от перочинного ножичка в Silent Hill 3 или кулаков в Думе, — никакой, одном словом. Небольшой ассортимент разработчики попытались скрасить возможностью апгрейда вышеописанных орудий смертоубийства. Собираем по уровням запрятанные тут и там "энергетические ядра", после чего в меню оружия щелкаем по нужному стволу. Для апгрейда первого уровня потребуется одно ядро, для второго — два, для третьего, не поверите — три. Sniper rifle сначала обзаведется режимом термовидения, затем расширится магазин, а ракетница со временем научится стрелять по нескольким целям одновременно самонаводящимися снарядами.

Но и здесь все не так хорошо, как кажется. Налицо жуткий дисбаланс оружия. Найденный в самом начале "Bulldog" окажется чуть ли не лучшим стволом за всю игру: пока вы, чертыхаясь, будете выцеливать очередную мишень из плазмагана (гадость редкостная, но зато как смотрится, а а?), ваш сосед, шустренько перещелкав группку врагов из "Бульдога", преспокойно побежит дальше.

Ну, а после победы над первым боссом (это почти под конец игры), который одновременно является предпоследним, мы получим футуристическую супермегапушку, которая большинству живо напомнит одну очень знаменитую игру. Намек: отсутствие остального оружия, синее свечение, исходящее от ствола, разлетающиеся кувырком враги и все это в синеватых стенах неизвестной лаборатории. Довольно пошлая калька с "Полураспада за номером два", не находите? Только способностей гравипушки не хватает. "Забудьте о творении Valve", — говорили разработчики Pariah. Ага, а лучше не играйте вовсе, равно как и во все шутеры пары последних лет, а то не увидите в "Изгое" ничего нового.

Хоть и играем мы за человека, так или иначе связанного с медициной и обязанного помогать другим, лечить в окружении вражьего племени он будет только себя. Через пару секунд после старта наш подопечный найдет местную аптечку, которая станет нашим верным спутником на всю игру. Кстати, одна из интересных находок авторов, реализованная просто классно: хитрый приборчик, в который вставляются картриджи с "лекарством". В любом случае интереснее, чем просто так собирать аптечки.

Окончание на стр. 11

ОБЗОР

Empire Earth II

От топоров до ракет

Жанр: *RTS*
Разработчик: *Mad Doc Software*
Издатель: *Sierra Entertainment*
Количество CD в оригинальной версии: *2*
Похожесть: *Empire Earth, Rise of Nations*
Системные требования: *Pentium III-1.5 GHz, 256 Mb RAM, 128 Mb 3D Video Card, Sound Blaster Compatible Sound Card, 1.2 Gb Hard Disc Space*
Название локализации: *Empire Earth II*
Локализатор/издатель: *"СофтКлаб"*



Стратегии реального времени — жанр, давно и прочно укоренившийся на винчестерах геймеров. Вряд ли среди вас сыщется хотя бы один человек, который бы ни разу в жизни не сталкивался с подобными проектами. Многие играли в Dune 2 или Warcraft. Другие познакомились с жанром позже, когда на небосклоне взошла звезда Age of Empires. Ну а корни Empire Earth растут именно из последней. Другое дело, что Age of Empires предлагала, по сути, разживаться и воевать с соперниками в течение одного и того же исторического периода, в то время как создатели Empire Earth решили свернуть и пойти по непротоптенной тропке. Они замахнулись на непосильную, казалось бы, задачу — взять человечество и провести его в игре через все эпохи развития. В том числе, через те, время которых еще не пришло. Никто не верил, что разработчикам удастся реализовать столь смелую задумку, но у них получилось. И пусть первая Empire Earth не стала идеалом, пусть в ней было много недоработок и недочетов, но она была. И именно она стала первой игрой, в которой мы могли увидеть сражения племен на каменных топорах, схватки храбрых рыцарей, закованных в броню, битву линкора "Бисмарк" с английским флотом и будущее с его боевыми роботами и даже космическими кораблями. Уже после Empire Earth появились ее подражатели (вспомнить хотя бы Rise of Nations). Но они были вторыми, а первой — она одна.

Вполне резонно, что сиквел к игре просто обязан был появиться. И вот он перед нами, новенький, сияющий диск, который заезжает в дисковод и начинает там раскручиваться. Недолгий процесс установки, и игра уже призывает нас запустить ее. Не будем отказывать ей, и доставим друг другу обоюдное удовольствие, нажимая на кнопку старт.

Видеоролик еще раз убедит нас в том, что никто и не собирался забывать про идею сочетания самых разных исторических эпох в одной и той же игре. Все это — от каменных топоров до ракетного вооружения и боевых роботов — присутствует в Empire Earth II. Но не будем забегать вперед, и начнем разговор с самого простого — режимов игры.

Пока таковых три: кампания, одиночная игра и мультиплеер. Впрочем, не пугайтесь, у каждого из них свои подрежимы, так что всем игрокам найдется что-нибудь по вкусу. Кампаний три штуки. Первая рассказывает о зарождении и становлении корейской нации (наверняка дань огромному количеству геймеров из Южной Кореи). Вторая проведет нас с вами через историю немецкого народа в период с XIII века, когда Тевтонский орден укрепился на землях Пруссии, вплоть до конца века XIX и возникновения Германской империи. Ну а третья повествует о перипетиях исторического пути главного борца за демократию и против терроризма — США. Ее временные рамки ограничиваются испано-американской войной конца XIX века и 2070 годом. Каждая кампания делится на несколько миссий, в которых нам будут давать различные задания. Иногда придется просто "выносить" все живое на карте, не раскрашенное в ваши цвета. В другой же раз лучше будет мирно договориться, не уничтожая соседей. А то и вовсе развернуть торговлю для достижения экономического превосходства. Но в целом количество вариантов не так и велико, и отдельным пользователям может надоесть некоторое однообразие. С моей точки зрения, из трех кампаний по-настоящему интересна только одна — за немцев, а сюжеты всех остальных стоят на достаточно низком уровне. Похоже, команде Mad Doc пришла пора нанимать сценариста, который бы выбирал более интересные моменты истории.

Помимо стандартных миссий в режим кампании входят так называемые "ключевые моменты" истории. К ним относятся пока только высадка союзников в Нормандии и битва Трех Царств в Китае. Не густо, но фанаты наверняка исправят столь досадное упущение.

В одиночной игре для изменения доступно все — от размеров карты до начального количества крестьян. Мы устанавливаем и погодные условия, и скорость игры, и частоту разброса ресурсов, и многое другое. Есть много условий победы — от рядового "Завоевания" (где требуется уничтожить всех противников на карте) до "Царя горы", в котором придется не только захватить территорию в центре карты, но и удерживать ее заданное количество времени. Особенно же мне понравился режим ключевых точек, в котором надо по очереди захватывать эти самые точки, каждая из которых становится известна только после захвата предыдущей. Можно также играть в команде и добиваться командной победы. С улучшением интерфейса и управления командная игра в Empire Earth II приобрела новые грани, так что также хочется порекомендовать и ее. Ну а мультиплеер предложит те же варианты, просто сражаться уже придется не с электронными мозгами, которые продолжают допускать ошибки и частенько развиваются по заданному шаблону, а с живыми людьми. Уж от кого, а от последних пощады ждать не приходится.

Для выбора игрокам доступны четырнадцать наций, относящихся к четырем различным культурам (западной, ближневосточной, дальневосточной и центральноамериканской). Каждая культура дает определенные преимущества. К примеру, у европейцев лучше развита наука. А на Дальнем Востоке большее внимание уделено уважению населения к государству (что увеличивает лояльность зданий и населения). Каждая из культур имеет несколько эффектов, действующих в различные эпохи (всего эпох пятнадцать). Длительность действия эффекта около минуты, после чего на довольно большой срок он становится недоступен. Но польза от них неимоверная. Скажем, увеличение скорости добычи ресурсов неслабо поднимет вашу экономику. Ну а уж о временной неуязвимости всех стен, частоколов и башен и вовсе говорить нечего — пока враг будет в недоумении копошиться близ укреплений, вы уже не оставите от него и мокрого места. Помимо эффектов для каждой культуры выделены по три Чуда Света, еще более усиливающих специализацию. К сожалению, они стали одним из больных мест игры — на мой взгляд, три Чуда на пятнадцать эпох — это слишком мало для одной нации.

Каждая нация имеет собственные отличительные черты, в дополнение к преимуществам, предоставляемым культурой. Плюс к тому, всем дают по три уникальных вида войск. Хотя хотелось бы чуть большего количества уникальных юнитов, нельзя не отметить, что имеющиеся проработаны хорошо и отлично справляются со своими задачами в отведенные им эпохи (хотя частенько и не соответствуют исторической достоверности). К сожалению, не все ведущие мировые нации представлены. Скажем, от тех же русских разработчики отказались, что явно огорчит наших восточных соседей, да и не только их. Хотя, вероятно, нас поджидает адд-он, где ситуация поменяется в лучшую сторону.

Экономическая модель игры напоминает многие аналогичные игры. Задача геймера — заботиться о добыче ресурсов и своевременной отстройке необходимых для выживания нации зданий. Ресурсов четыре основных вида (пища, древесина, камень и золото), а также пять дополнительных (от олова до урана, в зависимости от эпохи), необходимых для постройки войск. Управление экономикой значительно упростилось по сравнению с прочими стратегиями реального времени. Так, наведя на картинку с изображением ресурса на главном экране, мы не только видим, сколько людей качают ресурс в казну, но и можем добавить на добывающие предприятия нескольких работников парой щелчков мышью. И вовсе не надо отыскивать свободных работяг, а потом думать, где же ближайшее месторождение. Разработчики говорят, что это было сделано специально, чтобы геймеры могли уделить больше времени войне и строительству империи.

Кстати, о строительстве империи. Сейчас, как известно, вовсю наблюдается смешение жанров. И RTS начинают приобретать некоторые черты глобальных стратегий. Каждая карта в Empire Earth II поделена на провинции. Над ними можно устанавливать контроль посредством постройки городских центров и других зданий. Если вы установили контроль над определенной областью, то все постройки на ее территории обойдутся вам дешевле, чем на нейтральной территории, а противнику будет там что-нибудь построить очень сложно. Войска игрока лучше сражаются на его территории, а ресурсы добываются быстрее. Так что контроль над ничейными землями лучше устанавливать как можно раньше.

Строительство вашей империи включает в себя возведение зданий. Впрочем, в этом компоненте мало что изменилось со времен предыдущей игры. Единственное кардинальное нововведение — дороги. Нынче они играют не просто роль элементов рельефа, но и значительно ускоряют перемещение войск. Так что совсем не лишним будет построить от города, производящего войска, к границе с потенциальным противником пару-тройку дорог.

В налаживании отношений с соперниками вам поможет дипломатический экран. Он позволяет отсылать дань, заключать союзы и объявлять войну. Кстати, в качестве дани теперь приемлемы не только ресурсы, но и земли, вполне можно попытаться договариваться с противником о территориальной компенсации за ваши расходы на победоносную войну с ним.

В каждой эпохе доступно для исследования двенадцать технологий — по четыре на каждую ветвь (военную, экономическую и имперскую). Для перехода в следующую эпоху достаточно знать шесть технологий, но, если вы не совершите какое-то изобретение, то не сможете пользоваться полезными эффектами от него в будущем. Так что рекомендую вначале заняться исследованиями по полной программе и только потом двигаться к следующему веку. Ну а тратятся на исследования очки знаний, накапливаемые гражданами в университетах и (у отдельных цивилизаций) в храмах.

Разнообразных юнитов для войны более чем предостаточно: пехота, кавалерия, артиллерия, авиация, флот, даже спутники-шпионы. Войска поделены на рода (тяжелая пехота, легкие мобильные войска и т.д.), и между ними установлено взаимодействие по ставшему уже традиционным принципу "камень-ножницы-бумага". Каждый вид войск можно совершенствовать, доводя от стадии зеленого новичка до элиты.







Правда, при переходе из эпохи в эпоху войска могут поменяться на более современные, и тренировка видов войск не всегда имеет смысл — ведь вы потеряете эффект от нее после достижения новой эпохи.

Войска могут объединяться в различные формации, которые очень действенно показали себя на поле боя. Разработчики сообразили, что боевые построения для пехоты, флота и авиации нужны разные, и теперь для каждого из них есть свои формации, как нельзя лучше отражающие особенности сражений в различных пространственных средах.

Радует и то, что мы можем спланировать атаку разных отрядов. Благодаря этому в игре зарождается тактическое планирование. Можно, скажем, отдать приказ одному отряду ударить с тыла, другому — вырезать всех лучников, а третьему — атаковать в лоб, построившись клином. Если же вместе с вами в войне участвует союзник, посылайте ему детально проработанный план атаки и он поможет вам справится с врагом. Наконец, не забывайте о роли погоды — при сильном снеге или, того хуже, буране, авиация откажется летать, что может спутать все планы и повлечь проигрыш сражения. К счастью, в наблюдательных вышках для нас показывают прогноз погоды, так что можно назначить атаку на строго определенное время, удобное именно вам.

А еще в игре есть концепция превосходств, заменившая схему развития вашей цивилизации, существовавшую в первой части. Превосходств три вида — военное, экономическое и имперское, и получаете вы их за достижения в соответствующих областях. Так, если вы будете успешно сражаться с врагами и исследовать военные технологии, то получите военное превосходство. А за колонизацию и привлечение подданных соперника на свою сторону — превосходство имперское. Достижение превосходства в той или иной области позволит вам выбрать бонус для цивилизации, который будет действовать некоторое время. Скажем, можно увеличить скорость получения очков науки или же повысить живучесть зданий, а то и вовсе получить преимущества при высадке десантов. Правда, по истечению заданного срока происходит перерасчет успехов соперников, и превосходство перейдет к тому из соперников, кто более преуспел за последнее время в данной области.

Я уже упоминал о том, что управление улучшилось. Не только менеджмент ресурсов, но и другие элементы интерфейса более дружелюбны к пользователю. Так, появилось дополнительное окно, которое позволяет отслеживать события в еще одной точке карты. Есть возможность крепить закладки к участкам игровой карты. Строительство юнитов можно заказывать в качестве бесконечного цикла. Короче говоря, всего и не упомнишь, интерфейс проработан на славу. А уж схема распределения работников по шахтам и лесопилкам и вовсе выше всяких похвал, и теперь остальным играм есть на кого равняться.

Графически Empire Earth II смотрится очень прилично. Пусть юниты и не могут похвастаться сотнями полигонов на единицу, но выглядят они недурственно. А особенно меня впечатлили погодные эффекты, создающие эффект реального присутствия. Правда, буран или метель даже на мощных машинах могут вызвать тормоза, что позволяет сказать о недоработанности движка. Музыка и звуки выше всяких похвал. Отлично подобранные мелодии, соответствующие реальной жизни звуки (от шума грозы до грохота ядерного взрыва). В общем, постарались на славу.

В минусы игре можно занести только малое количество Чудес Света, изменение схемы улучшения войск (раньше она предоставляла гораздо больше возможностей, вместо улучшения всего, но понемножку), да отключение схемы развития вашей цивилизации. К сожалению, вторая часть игры пошла по пути стандартизации, лишив нас возможности сконструировать свой уникальный народ. А жаль. С другой стороны, все остальное в проекте сделано на очень высоком уровне. Экономика, строительство, дипломатия, военные действия — в этом Empire Earth II стоит на одной доске с корифеями жанра. Так что до выхода следующего аналогичного проекта игре суждено оставаться королем на троне глобальных исторических RTS. А дальше — посмотрим, вряд ли ее забудут так скоро.

5 6 7 **8** 9 10

Получившийся результат ничем иным, как хорошей работой, не назовешь. Сочетание стандартов жанра и нововведений в области строительства, управления и войны просто обязано привлечь внимание пользователей. Кто как, а я свой выбор в пользу игры перед иными аналогичными проектами уже сделал.

Morgul Angmarsky

Pariah

Начало на стр. 9

При потере здоровья герой делает себе инъекцию внутривенно, восстанавливающую одну ячейку здоровья, после чего необходимо переждать, пока не перестанет мутить в глазах (целится практически невозможно). Чем большая доза будет введена, тем, соответственно, более крутой отходняк придется пережить. Крупные перестрелки выглядят довольно забавно: мирно и в порядке строгой очереди мрущие враги, и то и дело бегающий ширнуться за угол главный герой. Проапгрейдив сей хитрый девайс, мы увеличим количество ячеек жизни до шести, да и подлечиваться будем быстрее.

Списку особ, которые будут мешать нам на пути к финалу (врагов то бишь), порадовать нас нечем. Читайте: солдаты-в-капюшонах, солдаты-в-легкой-броне, солдаты-в-тяжелой-броне, солдаты-со-щитами (под конец появится новая разновидность — со щитами попрочнее), солдаты-гранатометчики и солдаты-огнеметчики. Чуете, однообразием попахивает? Не беспокойтесь, есть еще (сюрприз!) солдаты-на-мотоциклах и вездеходах. Несерьезно. Хотя те, что с огнеметами, способны с легкостью оттеснить главгероя с пути или хитро и быстро разогреть пол в комнате, а если им пробить канистры с топливом на спине, то они, весело размахивая руками и выкрикивая нечто несуразное, побегают по округе, после чего устроят всем окружающим красочный салют. А вот гранатометчики самоотверженно будут стрелять в главного героя из своих крупнокалиберных ракетниц хоть в упор. Медаль захотели, наверное. Во время крупных огневых баталий (такие будут иметь место) можно вообще не обращать на NPC внимания. Главный герой им в пылу боя нужен, как слепому цветной телевизор, поэтому можно спокойно пробегать хоть через самую гущу боя, не боясь быть задетым. Кстати, враги здесь самые наивные из виденных за последнее время: загнанный в угол солдат, на глазах у которого главный герой только что с легкостью перебил шестерых-семерых сослуживцев, будет бодро до самой кончины кричать: "Сдавайся Мейсон!".

Вообще во время прохождения "Изгоя" складывается ощущение очень сырой и недоработанной игры: не в плане реализации, а в плане основной концепции. Пусть хоть сколь-нибудь удачных находок и так ничтожно мало, но Digital Extremes сумели-таки испортить и это неумелой реализацией. Не знаю правильного рецепта игры, с которой можно занять тепленькое место на скамье с хитами, но Pariah приготовлена точно по не по такой технологии. Единственное, что может спасти "Изгоя" от вечного забвения, так это режим Multiplayer'а, что и следовало ожидать от людей собаку съевших на создании сетевых игрищ UT2003 и, соответственно, UT2004. Из доступных забав имеем: Deathmatch, team deathmatch, capture the flag, и выглядящий новым и неизвестным front line assault, который на поверку оказался вариацией Onslaught из "сами-знаете-какой-игры". В сетевых режимах из убитых противников будут выпадать либо энергетические ядра, либо пачки припасов. Соответственно, кто настреляет больше всех фрагов и "прокачает" свои пушки раньше всех, тот, ясен перец, и на коне. Кстати, никто не запрещает нагло красть добытые кем-то другим трофеи из-под носа заслуженного владельца. Так что победит самый ловкий и хитрый.

Музыкальное сопровождение за авторством Тима Ларкина (треки из Prince of Persia: Sands of Time) вполне себе ничего, но шедевром его уж точно не назовешь. Активные темы во время боя и более-менее спокойные мотивы в районах затишья. В первом "Принце" был отличнейший саундтрек, а здесь прямо как в Quake3 — вроде музыка есть, но внимания на нее не обращаешь.

В конце очень хочется поблагодарить разработчиков за очень умный поступок: время, продолжительность игрового действа. Пробегается это "чудо" за вечер, и это, между прочим, если не нестись сломя голову от одного уровня к другому. Честное слово, растягивать эту "интереснейшую историю" не имеет никакого смысла.

5 **6** 7 8 9 10

Не совсем провал, совсем не шедевр. Забава на день. Разница между тем, что пообещали разработчики, и тем, что мы имеем в итоге, непомерно велика, и тенденция к выпуску таких продуктов, появившаяся в последнее время, не может не настораживать. Хотя если сдуть с проекта пыль недоработок, привнести свежих идей, развить сюжетную линию и добавить в помощь игроку дружественных персонажей, то определенно получится наихитовейшая игра. И напоследок бесплатный совет: если на каком-то этапе прохождения вам показалось, что игра начинает надоедать — значит, самое время удалять ее с винчестера. Поверьте, лучше уже не будет.

CeltiK



ОБЗОР

Stronghold 2

История одного замка

Жанр: *RTS*
Разработчик: *FireFly Studios*
Издатель: *2K Games*
Количество CD в оригинальной версии: *2*
Похожесть: *Stronghold 2*
Системные требования: *Pentium III-800 MHz, 256 Mb RAM, 64 Mb 3D Video Card, Sound Blaster Compatible Sound Card, 1 Gb Hard Disc Space*

Представления о Средних веках в разных кругах бытуют разные. Кто-то восхищается романтикой тех времен, воспеванием прекрасных дам и благородством рыцарей. Он мечтает туда попасть, пусть даже в виртуальном обличье. Другой скажет, что времена те были грязными и неустроенными. И начнет доказывать, что рыцари часто ночевали чуть ли не в одном помещении с лошадьми, и люди не мылись чаще, чем раз-два в год. Как ни странно, но в чем-то правы будут и представители первого подхода, и приверженцы второго. Но речь сегодня не о них, и даже не столько о самих Средних веках (прозванных еще Темными). Речь пойдет об одном из интереснейших явлений того периода — Замке. Да-да, именно так, Замке с большой буквы. Ведь когда мы с вами представляем картины Средневековья, в голове формируется образ мрачноватой каменной цитадели, на стенах которой стоят лучники, кипят котлы с горящим маслом, а под стенами же готовится к штурму войско врага. Или же картина будет иной: расцвеченное шатрами, щитами и разноцветными одеждами жителей турнирное поле, в центре которого сталкиваются две громадины в доспехах на конях. А на дальнем фоне — снова он, Замок, как молчаливый свидетель и символ эпохи.

Замок — не только примечательное явление Средневековье, но и центр мира в играх, подобных Stronghold. Уже первая часть проекта подарила нам неизбывную радость строительства собственного каменного сооружения, способного отражать атаки супостатов и быть защитой для населения окрестных сел. И вот появилось продолжение, во многом развивающее традиции первой. Давайте же вместе с вами совершим увлекательное путешествие по окрестностям и внутренностям цитадели и посмотрим, из каких кирпичиков FireFly построила здание Stronghold. А потом, присев на дорожку перед путешествием на следующую страницу, вынесем строгий вердикт, и определимся, стоит ли приобретать игру или же оставить ее пылиться у продавца на полке.



Первое нововведение (причем глобальное) — изменившаяся графика. Разработчики приняли спорное, но необходимое в современных условиях решение переехать в 3D. С одной стороны, после этого некоторые пейзажи, юниты и здания стали выглядеть гораздо лучше, с другой — минусов оказалось все же больше. Во-первых, игра характеризуется сильной "тормознутостью". Если вы попробуете выкрутить все настройки на максимум и после этого запустить миссию, где надо много сражаться, то жестоко разочаруетесь. Потому как при сражениях даже сто на сто человек (на больших картах) количество FPS начинает падать, и Stronghold 2 стремительно скатывается в область "покадровых стратегий". Во-вторых, в движке оказалось много багов, одним из которых является проход юнитов друг через друга. Не смертельно, конечно (и наверняка будет поправлено в будущем), но все равно неприятно. Впрочем, с точки зрения замкостроительства польза от 3D и возможности обозревать окрестности с разных ракурсов просто неимоверная. Теперь легко заметны дыры в обороне, а это очень и очень важно. И еще хотелось бы отметить плюсиком возможность перевести камеру в режим "вид сверху", позволяющий моментально оценить план замка и прилегающих построек.

Жизнь, которая бурлит в замке, визуально выглядит вполне прилично. Люди ходят по своим делам (каждого из них можно отвлечь, и он выдаст свой комментарий о текущей ситуации или жизни), летают птицы, течет речка. Во время штурмов солдаты могут падать со стен от попаданий туда камней (впрочем, к штурмам мы еще вернемся впоследствии). А лорд сидит в трапезной с гостями, где ему подают еду слуги. Пока он пирует, лошади перевозят дерево, а волы — камни. Волки атакуют крестьян, а солдаты их защищают. В общем, жизнь феодального владения на экране выглядит, как минимум, интересно.

Но чтобы жизнь кипела ключом, надо, чтобы ваша земля процветала и прирастала зданиями. В процессе развития своего домена нам придется думать как об экономической, так и о военной сфере жизнедеятельности человека. Начнем, пожалуй, с экономики, ибо без нее никакая успешная война просто невозможна. Базируется экономика на двух китах — ресурсах и народонаселении. Люди существа привередливые. Привлечь их в замок ничего не стоит, а вот удовлетворить гораздо сложнее. Ведь у них есть показатель настроения, и если он будет падать, жители начнут покидать ваш домен. Соответственно, надо не только строить домики для появления новых товарищей (кстати, появляются они весьма оригинальным образом — просто возникают на полу в домах и бегут к ближайшему костерку), но и кормить и поить их.

Настроение народа зависит от множества факторов. Тут вам и уровень налогов, и размеры рационов, которыми вы потчуете своих людей, и наличие таверны (буде таковая есть, толпа страждущих незамедлительно ринется туда, чтобы "промочить горлышко"), и "опиум для народа" (сиречь, церковь). В зданиях можно посмотреть, сколько та или иная постройка прибавляет к настроению. Иногда при задабривании народа получаются курьезные ситуации. Простейший пример — можно практически не выдавать съестных припасов, зато вдоволь поить людей в тавернах, после чего еще и собирать налоги. И ничего — все довольны и счастливы.

Люди нужны для того, чтобы работать в производственной и добывающей отраслях. И в том, и в другом случае нам придется построить ряд зданий. Ресурсов в игре много — есть среди них и продукция сельского хозяйства, и природные ресурсы (вроде леса или камня). Иногда приходится строить и вспомогательные здания. Так, рядом с каменоломней обязательно стоит построить несколько загонов для волов — иначе кто будет таскать камни на склад?

Практически всегда продукция, выходящая из недр предприятий добывающей отрасли, может перерабатываться в товары народного потребления. Скажем, хмель служит сырьем для производства пива, а из шерсти делают ткани. Если предоставляется такая возможность, то лучше все-таки построить полнокровное производство, ибо от одного сырья проку мало. А вот конечный продукт найдет спрос среди торговцев, и все останутся довольны — вы заработаете деньги не отходя от кассы, а торговец перепродаст купленное где-нибудь за тридевять земель, также наварив кругленькую сумму.

Придется строить и вспомогательные здания. Мусорные кучи — чтобы народ не сорил где попало. Колодцы — чтобы тушить пожары (к которым вы быстро привыкнете, как к рядовому явлению). Таверны — понятно для чего. И т.д. и т.п.

Немаловажное значение имеет забота о своем лорде (то бишь хозяине замка). Если в первой части это был неприхотливый товарищ, то теперь для процветания своих владений он требует очень и очень многого. Ведь появился такой "ресурс", как престиж, а его без соответствующей каждому благородному господину жизни никак не накопишь. Придется строить специальные здания, занимающиеся производством еды "только для дворянина". Понадобится и многое другое. К примеру, кухня, где будут готовить для лорда, спальня, без которой обзавестись женой ну никак не получится... И только после того, как господин замка обзаведется всем ему полагающим, престиж начнет расти, а тогда и новые титулы, и новые владения станут вам доступны.

Конечно же, придется заниматься не только торговлей, производством и строительством, но и войной. А для этого понадобятся войска, причем в больших количествах. Базовый вид войск — вооруженные крестьяне. Эти товарищи с вилами практически ни на что неспособны, и десятками ложатся под ударами рыцарей. Другое дело, что для их производства не требуется каких-либо особенных видов оружия, просто наличие бараков. А вот уже для копейщиков (которые, впрочем, недалеко ушли от крестьян по силе) придется ставить мастерскую, производящую копья. Аналогично с лучниками, мечниками и, конечно же, рыцарями.

Сразу хочу отметить два момента, которые важно учитывать при производстве войск. Во-первых, тот гражданин, который попадает в армию (для создания войска надо иметь хотя бы несколько незанятых жителей), уже не учитывается в лимите населения, а на его место (при условии высокого уровня настроения) приходит замена. Следовательно, можно создать огромную армию, даже имея всего несколько свободных людей. Второй нюанс — скорость производства оружия и снаряжения в кузницах и прочих аналогичных постройках удручающе низка. Соответственно, чтобы отбиваться от компьютерного оппонента, который плодит армию невиданными темпами, придется строить очень много зданий военной промышленности. А иначе — быть вам битыми, и никакие стены не спасут.

Кстати, о стенах. Количество доступных вариантов при постройке замка возросло. Вам не составит труда воссоздать замок своей мечты — было бы на карте подходящее место. А вот с ним как раз проблема — частенько нам придется три раза подумать (благо, есть режим активной паузы), прежде чем приступить к размещению построек. Иначе потом может оказаться, что несколько очень важных зданий почему-то стоят вне пределов стен, и первый же отряд противника резко ухудшит экономическое состояние нашей "державы".

Конечно же, лучше всего ставить каменные стены — их и разрушать труднее, и оборонительных возможностей они имеют больше. Но если уж совсем припекло, всегда можно соорудить на скорую руку деревянный частокол — какая-никакая, а защита. Зато потом, когда первый натиск врага уже отбит, начинается самое интересное — планировка и постройка каменного замка. Внимательно следите за завершенностью стен, обращайте внимание на верное размещение башен, старайтесь сделать атакующим как можно больше "гадостей", строя за стенами извилистые "коридоры смерти" и помещая на стены оборонительные "фишки" (в духе бревен, масла и тачек с камнями). И тогда коварный вражина, буде он решит покуситься на вашу независимость, жестоко об этом пожалеет.

А незваных гостей, уж будьте спокойны, — просто масса. Значит, и оборону надо строить на совесть, не откладывая это важнейшее дело на потом. Вообще, штурмы замков и их оборона — одни из красивейших моментов. Вот под стенами собирается толпа народа и, подбадривая себя криками, бежит в атаку. Свистят камни, пущенные из катапульт, а в небе висят десятки стрел, готовясь обрушиться на головы людей. Первая волна нападающих добегает до стен, останавливается и начинает устанавливать лестницы (за это отвечают специальные товарищи, нигде не разлучающиеся с этими штурмовыми приспособлениями), а в это время часть нападающих разбивает ворота тараном. Пока суд да дело, обороняющиеся отталкивают лестницы от стен, спускают вниз камни и бревна (последние — так и вовсе являются ультраоружием, они не один раз спасали меня в почти безвыходной ситуации). На одном из участков стены защитники не смогли справиться с обороной, и нападающие прорвались — начинается жуткая резня, а атакующие прорываются за крепостные стены. Схватка переходит на "улицы" города — волна атакующих рвется к цитадели и на подступах к ней последние резервы обороняющихся пытаются выправить ситуацию. Но уже поздно, и вот сам лорд вступает в бой, и падает поверженным под мечами рыцарей противника. Все. Замок взят. Занавес.

В игре даже есть специальный режим, посвященный именно штурмам величайших цитаделей европейского континента. Попробуйте оборонить один из замков Великобритании, Германии или Испании от превосходящих сил врага или же сами станьте в атакующую позицию, и докажите, что могли бы командовать средневековым войском не хуже великих полководцев древности.

К сожалению, в боевом движке встречается множество недочетов, портящих всю картину. Так, люди на стенах (и под ними) зачастую ведут себя неадекватно, отказываясь выполнять ваши указания. Иногда наступающие заходят в тупик и не могут найти способа взять замок. Более того, разработчики не смогли предусмотреть всего, и уже сейчас есть несколько рецептов строительства замков, выглядящих в реальности полным бредом, но великолепно работающих в игре. Впрочем, если не пользоваться такими приемчиками, удовольствие от игры вы обязательно получите.

Раз уж я упомянул об одном из режимов игры, не будем забывать и об остальных. Главный, конечно же, — кампания. Их две — военная и экономическая. Но не стоит думать, будто бы в военной кампании вам не придется отстраивать замок, а экономическая напрочь лишена сражений. Просто по названию кампании легко определить, какой элемент геймплея будет превалирующим. Кстати, военная кампания (именуемая Lost King) мне показалась интереснее. Можно также поиграть в режиме свободного строительства или сразиться с оппонентом в Kingmaker (он же skirmish). Ну и наличествует еще несколько заданных сценариев, каждый со своими целями и задачами.

Звуковое сопровождение игры выше всяких похвал. Великолепно подобрана музыка (по-моему, лучший выбор композиций для "средневековых" игр сделать очень сложно). Хорошо поставлен голос комментатора и реплики главных персонажей вкупе с жителями замка. Разве что иногда раздражает подсказчик своими воплями о случившемся пожаре или иной катастрофе, но это вполне можно пережить.

Что ж, наше с вами путешествие по замку и окрестностям окончено. Мы побывали в различных местах, разобрались, как работает экономика, поговорили о военных действиях и строительстве укреплений. Настала пора закругляться и делать выводы. А выводы будут явно в пользу Stronghold 2.

5 6 **7** 8 9 10

Хотя в игре и много багов, она частенько подтормаживает, иногда AI даже заходит в тупик, — это не мешает проекту быть лучшей на сегодняшний день замкостроительной стратегией, ибо построить свой собственный замок, пусть даже и не совсем настоящий, хочется многим. А Stronghold 2 предлагает нам осуществление этого желания на практике. Вердикт однозначен — рекомендовано к просмотру. Только высокое количество ошибок и недочетов вынудило меня поставить Stronghold 2 столь низкую оценку.

Morgul Angmarsky

ОБЗОР

Obscure

Страшнее подростка зверя нет!

Жанр: *TPA/ужастик*
Разработчик: *Hydravision Entertainment*
Издатель: *DreamCatcher Interactive (США)/ Ubisoft (Европа)*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD, 4 CD*
Платформа: *PC, PS2, Xbox, GameCube*
Похожие игры: *Resident Evil (1-3), Silent Hill (2-4), Suffering, Persona*
Минимальные системные требования: *Intel Pentium III\AMD 1000 МГц, 256 Мб памяти, 3D-ускоритель с 32 Мб памяти*
Рекомендуемые системные требования: *Intel Pentium IV\Athlon 2 ГГц, 512 Мб памяти, 3D-ускоритель с 64 Мб памяти*
Издатель локализованной версии: *1С*
Дата выхода локализованной версии: *4 квартал 2005 года*



Ужастики уже давно стали частыми гостями телевизоров, книг и компьютерных игр. Только страшнее смотрящему/играющему в последние годы не становится, так как кассовые сборы фильмов и игр зависят отнюдь не от кошельков совершеннолетних граждан. Да и чего бояться нарисованного/загримированного персонажа, к физиономии которого редкий опытный зритель не примеривает заботливо отполированную бейсбольную биту. Одним словом, хиреет что-то жанр на фоне ежедневных "Дежурной части", "Дорожного патруля" и прочей "Криминальной хроники", а Лектор Ганнибал и Фредди Крюгер уже староваты, чтобы пугать подрастающее поколение.

Если бы вы вместо обзора читали небольшую аннотацию, написанную на коробке с игрой, то вы бы узнали, что один из учащихся Leafmore High School — Кенни — пропадает после вечерней тренировки на баскетбольной площадке при очень таинственных обстоятельствах. Общественность волнуется, так как это уже далеко не первый случай, а подозреваемых у местной полиции как не было, так и нет. Напуганные одноклассники пытаются найти своего друга и раскрыть зловещую тайну школьных подвалов. Если этих сведений достаточно, можете дальше не читать. Если продолжили чтение, значит приведенных сведений недостаточно, поэтому приготовьтесь к более подробному разбору.

Сразу же после начала игры всплывают интригующие подробности: можно узнать гораздо больше о достаточно интересной, хотя и шаблонной сюжетной завязке. Например, о том, что, перед тем как пропасть, юноша отстреливался из найденного пистолета до последнего патрона и ныне вполне неплохо себя чувствует в небольшой камере, спрятанной глубоко под стенами колледжа. А также о директоре школы, исследующего некую таинственную субстанцию Mortifilia (кстати, под таким названием игра выходит в США), сочетающую в себе свойства и признаки растения и животного. Нужно ли говорить, что эксперимент благополучно вышел из-под контроля, наводнив школу и окрестности странными существами.

Дети в подвале играли в гестапо

Никто из друзей пропавшего старшеклассника даже и не подумал испугаться. Одноклассники скорее одержимы желанием докопаться до сути происходящего в городе и колледже и попутно найти товарища. Тут скорее посочувствуешь тому ужасу, неосторожно протянувшему свои щупальца из подвала учебного заведения, который просто не знал нравов современной молодежи. Незнание же никого и никогда не освобождало от ответственности, и зло получит по неосторожно высунутой сопатке любимой игрушкой всех американцев — бейсбольной битой.

Итак, место действия Leafmore High School, а именно, территория школы: спортзал, здание администрации, учебный корпус, библиотека, столовая, актовый зал, парковка. Число персонажей — пять. Один — тот самый пропавший спортсмен Кенни. Сексапильная Шеннон — от ее медицинской помощи и альтернативного костюма любой полу-мертвый герой поднимется на борьбу как новенький. Хитрющий второгодник Стэн — его шаловливых лапок боятся все школьные замки и компьютеры. Любопытный репортер школьной газеты Джош — этот просто ищейка по части бесхозных предметов. И воинственная афроамериканка и чемпион школы по рукопашному бою Эшли — легко покрошит любых врагов отдельно взятых подрастающих граждан США.

Оружием в игре является даже простой фонарик, увеличив яркость которого можно заставить оцепенеть слабых монстров, а некий вариант "живой тьмы" — вообще развеять. Тот же эффект, что и с фонариком, только круче, достигается за счет вовремя разбитого окна (в дневное время, естественно). Шотган, пистолеты и бейсбольные биты с ломиками точному счету не поддаются, поэтому ищем и используем все, что попадется под руку пытливому американскому дитяти.

Кстати, детки вполне способны догадаться до такой простой, но непосильной для мозгов марсианского космического десантника вещи, как прикручивание фонарика скотчем к стволу шотгана или пистолета. Так что, сегодняшнее американское среднее образование еще что-то да развивает.

Загадок, как в Silent Hill, здесь не ждите. Редкий замок или дверь в игре доживут до элегантной расправы с помощью кислоты, ласкового прикосновения ключа или введения правильного кода. Стеклянный верх большинства дверей разбивается на счет "раз", просунутая рука открывает замок на счет "два". Отпихнуть мешающую пройти тележку уборщика или застрявшее кресло тоже труда не составляет.

Дополнительный антураж происходящему создают найденные документы (всегда доступны к просмотру в инвентаре) и видеокассеты с записями камер наблюдения, просмотреть которые можно в комнате охраны (раскуроченная железная дверь рядом со столовой). Из них-то мы и узнаем о подробностях похищения Кенни и его добром здравии, а также о многих других сюжетных мелочах.

Тихие темные коридоры

Вступление к игре под забойный хит группы SUM 41 "Still Waiting" — и повседневная жизнь колледжа в видеоролике сменяется мрачноватой атмосферой ожидания трагедии. Оголяет нервы продирающий звук, сопровождающий наших персонажей по всему колледжу: в кустах стрекочут цикады, капли воды отчетливым эхом разносятся по пустому этажу, а дикие крики с верхнего этажа или внезапно простучавшая дробь шагов в пустом коридоре заставят вздрогнуть многих игроков. Ибо боимся не того, что зрим, а того, что невидимо. Но, как и все жуткое и непонятное в этой игре, звук пугает и заставляет всегда держать заряженный пистолет только первое время. Дальше игрок понимает, что звук разбитого стекла или тяжелых ударов в дверь, отчетливо слышимый и почти осязаемый, — не более чем хитрый прием, воздействующий на психику игрока. Жутковатые монстры, числом чуть более 10, о своем появлении возвещают темным облаком, обволакивающим игроков, дезориентируя отважных школьников в пространстве. Приличные для портированного продукта тени помогают этому как ничто другое. Спецэффекты вроде динамичных источников света (движущиеся фонари в руках) и великолепное отражение от поверхностей оставляет далеко позади своих кроссплатформенных конкурентов. Еще стоит отметить большое количество деталей, валяющихся тут и там, дополняя общую картину произошедшего в школе разгрома. Движения персонажей исполнены с применением технологии motion capture — куда в наше технологичное время без реализма. Подкачали размытые текстуры "обоев", предметов интерьера и моделей персонажей. Вроде не столь существенно, но общее впечатление от графики портит серьезно.

Game&Play

Полуквестовые задания и скриптовое взаимодействие с персонажами, предметами инвентаря и интерьера, чтение развешенных повсюду объявлений и постеров позволяет игровому процессу выглядеть вполне реалистично. Ощущение свободы в игре есть, но чувство это ложно, что понимаешь уже после получаса игры. Виной тому своеобразное отношение разработчиков к физике: мелкие и крупные предметы ведут себя как их реальные прототипы за исключением полной неразрушимости большинства.

Напарники очень даже неплохо самостоятельно отмахиваются от монстров, прикрывают спину ведущему персонажу, который временами "колдует" над очередным замком, дают советы и нет-нет да отпустят пару "шпилек" в наш адрес. Вооружить компаньона или взять над ним контроль в нужный момент наравне с возможностью парной игры на одном компьютере (проблема только с разбрасыванием "клавиш управления") — очень полезные для любого продукта мелочи. Интеллект монстров местами неплох, особенно хочется отметить попытки вцепиться в руку с оружием или обездвижить играющего и не дать ему возможность выстрелить во врага.

Управление несложное, быстро осваиваемое, камера сама знает, с какой точки нам наиболее эффектно показать происходящее и, в принципе, неплохо с этим справляется.

Наверное, для увеличения сложности осталось консольное наследие в виде "дисков сохранения", своеобразных чекпоинтов, которые герои всегда носят с собой и количество которых для невнимательно осматривающих классные комнаты и кабинеты игроков ограничено.

Какая игра выходит сейчас в свет без набора дополнительных вкусностей? Obscure после первого прохождения и выполнения небольших условий предложит игрокам пару оружейных новинок (пистолет с лазерным прицелом, который действует на слабых зомбяков не хуже настоящего лазера, и очередная бейсбольная бита, исполненная в средневековом стиле "утренняя звезда"), альтернативные костюмы для всех персонажей, галереи арта, 24 музыкальных трека из игры, ролики "как это было" от разработчиков и пара видеоклипов от групп SUM 41 и Span.

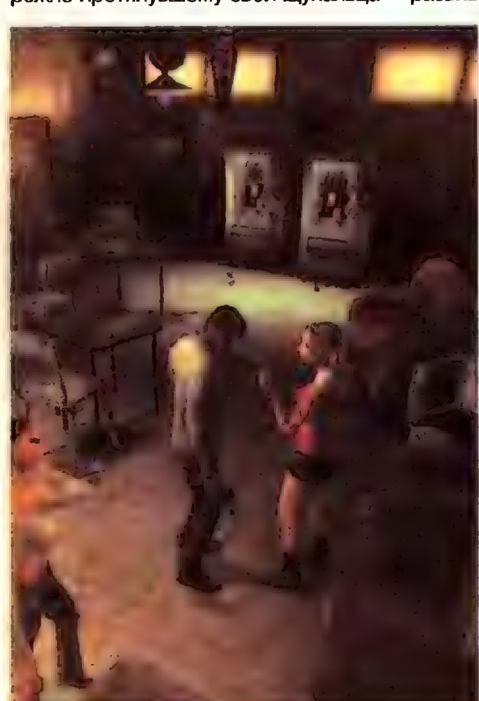
Не страшен сей черт

Король и королева ужаса — Doom 3 и Silent Hill — несомненно, позволят Obscure подойти к трону и поприветствовать монархов, дабы получить благословляющий августейший пинок ниже талии. Больше в "мрачном" жанре игре делать нечего и она заслуженно отправляется в раздел экшенов от третьего лица и аркад.

5 6 **7** 8 9 10

Качественно выполненный "порт" в наше смутное "предвоенное" время перед очередной "битвой форматов" не может не радовать. Хороший звук, "скриптовая" физика, создающая ощущение относительной свободы действий, симпатичная графика (за исключением текстур) с неплохими спецэффектами и прилично слепленный сюжет, добавьте интересный геймплей, позволяющий играть с неподдельным интересом, а не высчитывать FPS и "качество портирования" — это и есть Obscure.

Kreivuez
Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт"
www.mediacraft.shop.by









ОБЗОР

Койоты. Закон пустыни

Волки на тачках

Жанр: *Тактическая стратегия*
Разработчик: *Arise*
Издатель: *"1С"*
Похожесть: *Fallout Tactics, "Блицкриг"*
Системные требования: *Pentium II-366 MHz, 128 Mb RAM, 16 Mb 3D Video Card, Sound Blaster Compatible Sound Card, 1.7 Gb Hard Disc Space*

Нечасто наши разработчики радуют пользователей своими проектами. Говоря "наши", я подразумеваю тех, кто живет и творит на территории Беларуси. Я бы даже сказал, что официально заявленные игры, создающиеся у нас, можно пересчитать по пальцам. Ну а законченных проектов в этом ряду так и вовсе не было. Не было до настоящего момента, когда на прилавках появилась игра "Койоты. Закон пустыни", созданная минской студией Arise.

В качестве тематики была выбрана интересующая сейчас многих геймеров проблема жизни человечества в постапокалиптическом мире. По легендам, которые дошли до героев игры, некогда (за несколько десятилетий до начала раскручивания сюжета) произошла ядерная катастрофа. Уцелевшие жители нашей планеты укрылись в бомбоубежищах и не выходили оттуда несколько лет. А потом все постепенно "устаканилось", и на поверхности стало можно худо-бедно существовать. Люди вышли и попытались построить цивилизацию по-новому. Кто-то поселился в деревнях и начал воссоздавать мирную жизнь. Другим в создании "новой цивилизации" помогли машины, а точнее — автомобили всех видов и мастей. И теперь те, кто сумел из автомобильного лома и прочих останков былого величия человека соорудить нечто ездящее и способное стрелять, считают себя "крутыми парнями" (по сути, являясь обыкновенными бандитами). Действие происходит в Америке, а не на родных белорусских просторах (а жаль). Помимо деревень и бандитских лагерей, на картах присутствуют уцелевшие военные базы и другие, не менее интересные места. Банды конкурируют между собой, борются за выживание, охотятся за топливом, являющимся величайшей ценностью для тех, кто ценит вольную жизнь. И нам предстоит возглавить одну из таких группировок, члены которой самоидентифицируются как "койоты".

Проект создавался на движке "Блицкрига", и вы сразу же об этом догадаетесь — особенности движка от Nival видны повсюду. В том числе, указующие на места выполнения миссий стрелки, диалоговые окна, характеристики юнитов. Недостатки движка одной из лучших российских стратегий также "переползли" в "Койотов". Это и малый угол зрения юнитов (увы и ах), и не всегда верное определение точки, в которой задание будет зачтено, и проблемы поиска пути юнитами, и взаимопроникновение машин друг в друга. Как утверждают сами разработчики, сделать с этим ничего нельзя было — так как для этого пришлось бы кардинально переделать сам движок. Что ж, смиримся с неизбежным и примем ошибки как данность свыше.

Сразу скажу для любителей сетевых баталий — ничего подобного "Койоты" вам не предложат. Есть лишь одна возможность — прохождения кампании (пусть и на разных сложностях). Никаких тебе одиночных миссий или сражений с друзьями. А жаль, ведь как было бы здорово поделиться на две команды, загрузить какую-нибудь уже пройденную карту и оспорить способность друга выжить в нелегком мире будущего. Но не судьба, увы.

Впрочем, не стоит расстраиваться раньше времени — кампания с лихвой искупает все недостатки игры. Состоит она почти из тридцати миссий, и, если играть хотя бы на средней сложности, отнимет достаточно много времени. Ну а тем же, кто хочет "по быстрому" пробежаться по ключевым точкам, могу порекомендовать легкий уровень — на нем проблем практически никогда не возникает (но и тактической стратегией назвать игру уже нельзя, скорее экшеном с легким уклоном в другие жанры).

С самых первых моментов игры понятно, что разработчики обладают чувством юмора. Первые подозрения насчет этого закрались у меня еще в обучении, но по-настоящему все стало понятно уже после перехода к игре. Судите сами — каждая миссия начинается с просмотра видеокомикса, рассказывающего о событиях, предшествующих очередной порции боевых действий. Видеосюжеты выполнены на славу — пропорция информативности и юмора практически идеальна. Ну а шутки, отмеченные главными персонажами, еще долго будут ходить в кругах поклонников игры. Нередки фразы типа "Сколько соляры ты нам дашь за безвозмездную помощь?". Или "кованым башмаком мы установим демократию, порядок и справедливость". Что уж говорить о "соленых" приколах, количество которых очень велико (на мой вкус, иногда даже зашкаливает). Причем комиксы озвучены, каждый персонаж говорит своим голосом, и голоса эти как нельзя лучше им подходят. Щебетание Бонни, рассудительный голосок Джейн, командный голос Брэда, трусливый Михоса — через какое-то время вы уже не сможете их перепутать, и даже с завязанными глазами сможете по тембру голоса определить, кто есть кто.

Обычно часть нужной на задании информации раскрывается в комиксах, а часть вы получаете в диалогах и общении с местными жителями. К сожалению, диалоги озвучены не были, но тем, кто не страдает отсутствием воображения, не составит труда угадать за печатными репликами голоса героев.

Кстати, раз уж я снова вспомнил о героях, хотелось бы к ним вернуться. В плане создания по-настоящему живых персонажей Arise проделала огромный объем работы. Каждый из ключевых героев по-своему интересен, у них собственный внутренний мир, и жизнь они воспринимают совершенно по-разному. Возьмите, к примеру, Брэда (главаря банды). Этому парню не чуждо чувство справедливости, но в то же время он полагает, что добро должно быть вознаграждено. И в получении законного, по его мнению, вознаграждения не остановится ни перед чем — даже перед убийством тех, кому только что помог. Но и в рассудительности ему не откажешь. А вот Мэтью, его лейтенант, наотрез откажется думать над альтернативными способами решения поставленных задач. Для него есть лишь один путь — только вперед, и свернет он с него не раньше, чем старшие прикажут. Или Михос — механик банды. Этот товарищ очень труслив (как же, будешь тут храбрым, разъезжая на ремонтной машине), но талантлив. Он может помочь найти выход из практически безнадежной ситуации. Однако, как всякий трус, Михос безжалостен, и того, кто слабее него, предпочитает добить (заявляя, что сделал это "из милосердия"). Жаль только, что все эти особенности героев никак не проявляются в пылу сражения, но ведь у нас здесь тактическая стратегия, и нечего давать персонажам излишнюю свободу.



Задания придется выполнять самые разнообразные. Наличествуют как штурмы укрепленных противником районов, так и их оборона, есть здесь стандартные миссии, где основной смысл — сражения "стенка на стенку" и даже stealth-миссии, где без скрытного перемещения и осуществления диверсионной деятельности не обойтись. Причем выполнять квесты можно по своему собственному разумению. Скажем, вам предлагают обойти противника с фланга, но никто ведь не запрещает атаковать в лоб. Другое дело, что запасы ремонтных материалов не бесконечны, и тот, кто выберет кратчайший путь, почти наверняка понесет большие потери. Но свобода выбора все же остается.

Помимо этого, на картах встречаются дополнительные задания. Выполнять их совершенно не обязательно, но если вы с ними справитесь, то получите или помощь в прохождении основного квеста, или какую-нибудь полезную "плюшку". Да и интересно посмотреть, чем же живут местные жители, какие у них проблемы и что они могут нам предложить за их решение.

О героях и миссиях рассказали, пора переходить к самому главному — "тачкам". "Тачки" — этим коротким и емким словом называется все, что умеет ездить и стрелять. Именно с помощью тачек банда Койотов добивается своего, перемещается по миру и участвует в десятках стычек. Даже то, что можно назвать бандитской философией, подразумевает, что жизнь без машины — не жизнь, а так — мучение одно. А машины в игре бывают самые разные. Сразу видно, что создавали их в тот период, когда на планете царили разброд и шатание, бесхозной техники была масса, а действующей — мизер. Вот и приходилось народным умельцам всеми правдами и неправдами изыскивать запасные части от любых автомобилей и собирать из них нечто бронированное, способное ездить и стрелять. Видов машин получилось множество, и у каждой свои особенности. Какая-то очень далеко ездит и имеет большой радиус обзора. Другая медлительна, но отлично бронирована и может в одиночку выходить на несколько средних машин, и даже уйдет почти не поцарапанной. Третья имеет мощное и дальнобойное вооружение, но абсолютно неспособна защитить себя с ближнем бою. Такое разнообразие не просто похвально, оно заставляет призадуматься над построением верной стратегии поведения при выполнении миссий. И вот уже кто-то разведывает дорогу, за ним движется колонна штурмовых машин, а позади всех идут дальнобойные орудия. Есть и другие способы воевать, вот только одно "но!" стоит на пути у творческого гения игрока: машины совершенно не умеют держать строй. Через несколько секунд пути они разобьются на группы (в зависимости от своей скорости), что помешает четкому и строгому выполнению отданных заранее приказов. Правда, виной тому все тот же движок, так что особо пинать Arise не будем.

У машин есть характеристики (вроде брони, бронепробиваемости, скорострельности и прочего), по которым вы легко сможете определить, какая тачка на что пригодна. Но главное — не просто отправить всех скопом на миссию, а применить в планировании голову. Мало верно распределить роли между автомобилями, надо еще и рассадить по ним водителей с максимальной эффективностью. Все дело в том, что главные герои игры получают за выполнение заданий и убийства опыт, наращивая который повышают уровни и улучшают характеристики. К сожалению, повлиять на развитие персонажей мы не можем — прокачка доверена на откуп компьютеру. Именно поэтому надо максимально учитывать эффективность того или иного водителя перед тем, как распределить роли в начале миссии. Впрочем, те, кто не любит долгих раздумий, могут сразу же ехать вперед, но загружаться им придется гораздо чаще.

К сожалению, переход авто из миссии в миссию толком не проработан. В начале выполнения задания нам выдадут заданное количество машин, на которое практически не повлияют достижения или провалы при выполнении предыдущего квеста. То есть, повлияют, но только в том случае, если добыча/потеря новых автомобилей была запланирована сюжетом. А иначе — даже и не надейтесь на обновление парка. В свое время меня это жутко расстроило: в одной из миссий я с трудом отбил у противника два очень мощных автомобиля и пересадил на них самых лучших воинов банды. Каково же было мое удивление, когда после загрузки следующего сценария обнаружилась пропажа с таким трудом найденных машин. Жаль, очень жаль, что разработчики не смогли реализовать использование трофейной техники. Виноват ли в этом баланс, или же простое нежелание решить проблему, науке это неизвестно.



Напоследок хотелось бы поговорить об атмосфере игры. Команда создателей проекта поставила перед собой задачу максимально точно передать атмосферу постъядерного мира, и ей это удалось. Для этого из движка был выжат максимум, зато теперь мы можем практически бесконечно наслаждаться пейзажами. Пустыня оранжевого цвета, столб высоковольтной линии передач с оборванными проводами, разрушенные здания, свалки разбитых автомобилей, оборонительные сооружения, построенные с использованием подручных материалов — все это в игре есть. Не знаю, как у вас, а у меня с первых минут возникла мысль о возвращении в мир Fallout. На самом деле, только The Fall: Last Days of Gaia может сравниться с "Койотами" в плане погружения в мир мрачноватого будущего. И нам есть, чем гордиться, — ведь именно наши соотечественники вернули нам ту самую незабываемую, волнующую и притягивающую к себе атмосферность.

Положительным моментом можно считать и то, что игра совершенно нетребовательна к ресурсам. Указанные в шапке требования являются минимальными, и на них "Койоты" худо-бедно, но идут (даже без особо заметных тормозов). Что уж говорить о современных машинах, на которых все просто летает. Так что те, кто так и не смог проапгрейдить компьютер до приемлемой ныне величины, все-таки смогут увидеть игру.

5 6 7 **8** 9 10

Напоследок хочу сказать только одно — на "Койотов" стоит глянуть. И не потому, что это первая белорусская игра, официально заявленная и дошедшая до прилавков. А потому, что это действительно серьезный проект, сочетающий в себе тактическую стратегию, проработанность персонажей и мира, должную порцию юмора и, конечно же, атмосферу, в которую хочется вернуться еще раз — хотя бы для того, чтобы просмотреть комиксы, услышать перепалки героев и еще разок взглянуть на ландшафты этого мира.

Morgul Angmarsky



ОБЗОР

Psychonauts



Жанр: *adventure, arcade*
Разработчик: *Double Fine Productions*
Издатель: *Majesco Games*
Похожие игры: *Beyond Good & Evil*
Количество дисков в оригинальной версии: *5 CD, 1 DVD*
Минимальные требования: *1 GHZ, 256 RAM, 64 MB VRAM, 4 GB free drive space*
Рекомендуемые требования: *2 GHZ, 512 RAM, 128 MB VRAM, 4 GB free drive space*

Трепещите, несчастные! Ибо наступил час расплаты за все дни, в течение которых вы упорно пытались забыть про одного из ярчайших деятелей игроискусства! Затерялись в вашем вязком временном тумане те сладкие мгновения, которые вы проводили, играя в его шедевры! Но в том нет вашей вины. Человеческая память коротка, и мы можем смириться с этим несовершенством. В конце концов, нашей обязанностью является наставлять вас на путь праведный и обращать ваши взоры в сторону прописных истин! Итак... (барабанная дробь) мы представляем вашему вниманию новый проект от эксцентричного Тима Шафера — создателя таких легендарных хитов, как Monkey Island, Full Throttle и Grim Fandango! Люди с долгой памятью и большим опытом уже наверняка сложили название игры, имя автора, скриншоты, оценку воедино и, отбросив нудное чтение, ринулись на поиски Psychonauts. Кто я такой, чтобы их упрекнуть? Они ведь прекрасно помнят эти яркие, веселые, умные и увлекательные квесты, каждый из которых выполнен в совершенно неожиданном, неповторимом, я бы даже сказал, креативном стиле. Собственно, все игры от Тима Шафера радовали своих поклонников непривычным взглядом на привычные вещи. Psychonauts не стали исключением, только вот взгляд на этот раз получился уж слишком неожиданным, а любимый жанр автора (квест) под влиянием неумолимого потока пользовательских предпочтений занесло в русло приключенческой аркады.

Спокойствие, только спокойствие!

Господа, поклонники, не надо нервов — пожалейте мировые запасы корня валерьяны. В Psychonauts все осталось на месте от предыдущих игр Тима Шафера. И чумовой, отвязный дизайн, и яркие, сочные краски, и уморительные диалоги. И, самое главное, его неподражаемую способность проводить еле видимую грань между гениальностью и сумасшествием. Т.е. все то самое, за что мы и любили его истории про харизматичных, нелепых и изворотливых героев. Конечно, любителям квестов здесь ничего не светит, но если вы все-таки не настолько закостенелый фанат жанра, то и Psychonauts, вобравшие в себя все хорошее от большинства популярных жанров, вам придутся по душе.

Конечно, это аркада с ее характерными забегами, прыжками и подтягиваниями. А еще это приключение, с его загадками, исследованием и интригами. Есть немного и от ролевой игры. Но самое главное, что это сбалансированная и хорошо взбитая смесь всего вышеперечисленного, залитая в изящный фужер из блестящей графики, с пикантной вишенкой любопытнейшего сюжета сверху. Очень аппетитно. За уши не оттянуть.

Герой свихнувшегося времени

Авторы Psychonauts, корпевшие над своим детищем последние четыре года, потерявшие поддержку Microsoft (не любит связываться с подозрительными проектами этот издатель) и пришедшие в конце концов к Majesco, всеми силами хотели сделать по-настоящему нестандартную игру. От начала и до конца. От первого запуска, когда вы сразу же погружаетесь в нее без всяких "New game", до последующих загрузок, принуждающих вас в виде маленького большеголового человечка в мотоциклетном шлеме бегать по обнаженному мозгу, чтобы найти необходимую дверцу. Собственно, этот головастик и есть наш герой. И зовут его... Разпутин (Razputin). Знают ли разработчики русский язык настолько хорошо, или это у них случайно получилось, но так и напрашивается считалочка "Раз, Путин. Два, Путин. Три, Путин и т.д."...

Разпутин, предпочитающий более лаконичное обращение "Раз", сбежал из цирка после того, как нашел листовку с объявлением о лагере психонавтов — специальных секретных агентов, чьим оружием является мозг, а не примитивные пистолетики и ножики. Агентство со своими больными на голову агентами собирает отверженных детей по всей стране и превращает их в совершенные инструменты по добыче ценной информации. Хоть они и учат ребят таким банальностям вроде левитации, телекинеза и прочего, но все же главной способностью психонавтов остается умение погружаться в чей-то разум, чтобы в его темных закоулках обнаружить спрятавшуюся и дрожащую от страха мыслишку.

Не зря среди похожих игр находится лишь один проект — еще один шедевр от мира компьютерных развлечений — Beyond Good & Evil. Тут вам и совершенно отвязная стилистика, и сбалансированная смесь разных жанров, и блестящий юмор, и открытый, доступный для исследования мир. Хоть в Psychonauts масштабы и не те, но наши первые шаги по лагерю открывают сотни укромных уголков, зазывающих неутомимого исследователя мерцающими бонусами, яркими персонажами и просящимися на рабочий стол видами. Выполнив первый урок и открыв доступ во внешние зоны, можно не один час провести, занимаясь просто изучением, засовывая свой нос куда подальше, — и уверяю вас, везде вы найдете себе развлечение. Будет ли это охотой за местной валютой, или головоломкой по поимке недосягаемого бонуса, или небольшим юмористическим шоу при встрече с очередным действующим лицом. Но не стоит забывать и про свою карьеру...

"Учиться, учиться и еще раз учиться!" — вот обязательное условие победы. Кто несогласен, тому советую запомнить еще одну пословицу — "Тяжело в учении, легко в бою". Но есть еще одно окончательное условие, без которого можно сломить лишь слабого духом врага — "Познай самого себя". Учителя юного Разпутина предпочитают точно такую же практику. Уроки, в процессе которых мы овладеваем новыми способностями, перемежаются с погружением в собственное подсознание с отловлей хныкающих комплексов, погонями за запечатанными секретами и борьбой со своими страхами. К слову, копание в чужих мозгах и является основным нашим времяпрепровождением в Psychonauts. Головы ли это учителей (все сомнения об их психическом здоровье сразу рассеиваются при взгляде на этот кошмар) или сторонних товарищей, но каждое путешествие в чужом разуме является игровым уровнем, между которыми приходится здорово побегать по реальному, раз от разу меняющемуся миру.

Безумное чаепитие

"Создать чуть более дюжины различных миров? Запросто!" — воскликнул Тим Шафер. В результате 12 часов игрового времени подарят вам кучу новых ощущений от пробежек по диким, чудным, полубезумным уровням, отображающим душевное состояние своих носителей. В мозгах военного постоянно гремят взрывы, все поросло кустарниками из колючей проволоки, в небе гудят самолеты, а на полях валяются здоровущие мины. В мозгах интеллигента чистота и порядок, хорошо иллюстрируемая следующим диалогом: "Добро пожаловать в мой мозг, ученик!" "Ах, здесь так... пусто, учитель". Голова девицы больше похоже на инопланетную дискотеку, а собственный разум Разпутина является темным, неисследованным мирком, затаившим множество загадок, и первые шаги в котором дают начало Страшной и Таинственной (именно с большой буквы) истории про похищение мозгов юных психонавтов.

От теперешних кроссплатформенных проектов нельзя ожидать откровений в графическом плане (ждем-с консолей нового поколения), и Psychonauts не стали исключением. Картинка мила и приятна, но здесь вы не найдете четких текстур и широких далей. Ну и черт с ними! Зато эффекты искривления пространства и мягкая анимация уродцев скрадывают недочеты убогих задников. А за великолепно поставленные и озвученные диалоги и потешную музыку можно простить вообще все.

В путешествии по мирам часто встречается стеб над хорошо известными книгами и фильмами, так что эрудированный человек не раз улыбнется, наткнувшись на пародирование моментов из "Игр разума", "Годзиллы", "Матрицы" и прочих. Хотя скорее это издевательство не над конкретным предметом насмешки, а над штампами — болезньо современного искусства, о чем Тим Шафер не раз говорил в своих интервью. Хотя встречаются и вполне себе невинные приколы, вроде погони за белым кроликом, навевающее непреодолимое желание перечитать бессмертное произведение Луиса Кэрролла.

Игры в разумах

В начале наш герой может лишь прыгать да молотить кулаками, заставляя воздух содрогаться от ужаса. Однако со временем, от одной тренировки до другой, от уровня к уровню, он приобретает способности телекинеза, левитации, пирокинеза, невидимости и ясновидения, которые становятся хорошими помощниками при прохождении все новых миров. Отсюда пляшут и множественные загадки, которые заставляют нас сжигать деревья, перетаскивать вещи и взлетать под действием бунтующих пузырьков. Головой приходится шевелить все время, хоть и не так усиленно, как в предыдущих проектах Шафера. На уровнях раскидано просто дикое количество всевозможных бонусов; совершив акробатический этюд, можно добраться до хитро замаскированного секрета; приобретя новую способность, рекомендую вернуться в посещенные до этого места и снова попытать удачу. Если ничего не выходит, остается сбегать в магазин и приобрести какое-нибудь устройство — авось да поможет.

Игра балует разнообразием, как никто и никогда. Каждый уровень развлекает мини-играми, захватывающими дух прыжками и полетами, большими скоростями и гонками с препятствиями. Управление, спаси и сохрани его создателя, совершенно не напрягает и не вызывает желания приобрести презренный геймпад, из-за чего большинство пазлов и забегов решается на раз, лишь изредка заставляя попотеть над особо хитрым кульбитом.

5 6 7 8 **9** 10

Очередной маленький шедевр от Тима Шафера. Из-за непривычно угловатого мультяшного стиля вряд ли придется по вкусу абсолютно всем, но отменный юмор, скоростной и насыщенный загадками игровой процесс, открытый для исследований мир и калейдоскоп сумасшедших уровней станут хорошим подарком любителям нестандартных проектов.

Lockust

Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт"
www.mediacraft.shop.by

ОБЗОР

SWAT 4

Разработчик: *Irrational Games*
Издатель: *Vivendi Universal Games*
Жанр: *tactical FPS, simulation*
Похожие игры: *SWAT 3: Close Quarters Battle, Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield*
Количество дисков в оригинальной версии: *2 CD*
Минимальные требования: *1.2 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB free drive space*
Рекомендуемые требования: *2.4 GHz, 512 MB RAM, 128 MB VRAM, 2 GB free drive space, LAN/Internet*
Локализация: *Softclub*
Дата выхода локализованной версии: *уже в продаже*

Это называется — реабилитировать себя в глазах общественности. После выпуска провалившегося в продаже Tribes: Vengeance многие засомневались в перспективности компании Irrational Games, некогда отличившейся легендарным System Shock 2. Отсюда и недоверие, смешанное с пренебрежением, которое закономерно проявилось при взгляде на коробку со свежевыпущенным SWAT4. Однако спустя пару часов беспрерывного игрового процесса эти подлые ощущения полностью исчезли, уступив место сдержанному восторгу и легкому недоумению...

"Лизать! На полу лизать!"

Примерно с такими криками отряд сватовцев врывается в помещение, под завязку наполненное угрюмыми уголовниками. Тут вам и "на колени", здесь же и "руки за голову", грохот выстрелов и стоны раненных жертв.

SWAT4 хорош в первую очередь тем, что позволяет полностью прочувствовать всю сложность операций, связанных с захватом заложников. Каждая из 14-ти игровых миссий (кроме первой тренировочной) предваряется испуганным звонком в 911, докладом аналитиков, инструктажем начальства и обязательным подбором необходимого при операции оборудования для членов вашего боевого отряда. И на всех этапах необходима внимательность и собранность, поскольку один пропущенный факт из доклада может привести к нежелательным потерям среди пятерки сватовцев. К примеру, если свидетель утверждает, что видел на нападающих бронежилеты, то это является немедленным сигналом к смене используемых патронов с останавливающих на проникающие. Также необходимо тщательно проанализировать схему местности, чтобы точно знать, откуда можно ждать неприятностей и в каком количестве. Сохранения в игре нет, так что планирование операции является непременным условием успешного завершения миссии. Если, конечно, вы не любитель переигровок и прохождений на легком уровне сложности.

Пацифисты с винтовками

Проблемы начинаются, когда вы, слегка усмехнувшись, самоуверенно ставите максимальную сложность, берете в руки пушку помощнее и, бросив команду в начале уровня, топаете по затененным помещениям, вышибая мозги ничего непонимающим супостатам. Все повержены, заложники спасены... только вот рейтинг у вас "убийца", а количество заработанных очков равно нулю. Для прохождения же на следующий уровень необходимо набрать 95%.

Отсюда вытекает простое правило: хотите прослыть профессиональным полицейским, забудьте про то, что человека можно убить. Чистая, слаженная, техничная операция не допускает жертв ни со стороны заложников, ни со стороны террористов, ни тем более со стороны коллег. В идеале все арестованы, все оружие подобрано, обо всех инцидентах доложено начальству, нет ранений, нет трупов. Легко сказать, да трудно сделать. Особенно на последних уровнях, где бродят закованные в бронежилеты бандиты с противогазами, скрывающими их насупленные рожи.

Предложенное оружие, в любой дугой игре смотрящееся смехотворно, здесь воспринимается как манна небесная. Кроме стандартного набора смертельных игрушек с привинченным к ним фонариками, имеется пневматическая винтовка для игры в пейнтбол, стреляющая шариками со сжатым едким газом, ружье жизнерадостно-зеленого цвета, стреляющее резиновыми, но очень болезненными пулями, электрошоковый пистолет Тазер, плюющийся двумя электродами в указанную жертву. Сюда же относятся все виды небоевых гранат (светошумовая, шоковая, газовая) и баллончик со слезоточивым газом. В принципе, этих устройств с лихвой должно хватить на дезориентацию и устранение любого количества налетчиков. "В принципе", потому что без умелого руководства и предварительной разведки они окажутся просто бесполезным балластом.

Командор войны

Оцените всю сложность стоявшей перед разработчиками задачи. Игрок должен иметь возможность легко отдавать приказы четверке подчиненных, в любой момент разбить их на две подконтрольные группы и перехватывать управление над прикрывающими зону снайперами. Кроме того, нельзя забывать и про внушительный арсенал гаджетов, который игрок должен таскать с собой и по возможности использовать. Это не аркадная "тактика" а-ля SW: Republic Commando, где на каждый предмет отводится всего одно действие. Здесь одна дверь уже является многогранным кристаллом, предлагающим внушительный список возможных действий. Поэтому интуитивно понятное, простое и, самое главное, удобное управление с помощью контекстного меню оказалось хорошим сюрпризом. Щелкнули на предмет, выбрали необходимую команду, отжали клавишу — вуаля, наши подчиненные с радостным улюлюканием кидаются крутить руки, взламывать замки, зачищать помещения и разбрасывать по окрестностям газовые гранаты. Управление оказалось ровно таким, чтобы не отвлекаться на сражение с ним и полностью посвятить себя операции.

С самого начало необходимо твердо усвоить, что стрелять без предупреждения в SWAT4 нельзя, и тем более нельзя стрелять в человека, который не проявил по отношению к вам никаких враждебных намерений. Так я однажды с треском провалил блестящую операцию, рефлекторно выстрелив по мелькнувшей в полумраке фигуре. Оказался заложник... Из-за этого незначительного, казалось бы, факта, пресекаются на корню все геройские выпрыгивания из-за угла и разухабистое "тра-та-та", увеличивающее массу бандитов за счет свинцовых шариков. Спецназ должен в первую очередь действовать внезапно, быстро сломить дух противника и нацепить наручники. Разрешается производить много шума, делать громкие и резкие заявления, полыхать специальными гранатами и прыскать баллончиками в глаза. Все остальное не то, чтобы запрещается, но не рекомендуется. Мы ведь не за "Грязного Гарри" играем, а за командира элитного подразделения с незапятнанной репутацией.

Дополнительную проблему в подобных эпизодах доставляет "фишка" от разработчиков. У всех людей, мирных ли граждан, бандитов ли, есть показатели смелости, предугадать которые заранее не представляется возможным. Один, только заслышав вашу мерную поступь, кинется вытирать коленями паркет, в то время как другой на вашу вежливую просьбу бросить оружие ответить резкой трелью из автомата. Причем показатели смелости начисляются каждый раз рандомно, из-за чего трусливый толстяк при первой переигровке может превратиться в бесстрашного воина во второй. К слову, точно так же рандомно по карте разбрасываются и жертвы и террористы, что приводит к абсолютной непредсказуемости одной и той же миссии.

Главным же развлечением, как уже писалось выше, является заставить противника рухнуть на колени и положить руки за голову. Иногда приходится устраивать реальные пляски с бубном, пытаясь уговорить бабульку, впавшую в истерику, посидеть с наручниками на руках до окончания операции. Что я только ни делал. И баллончикам прыскал, и электромассаж устраивал, и резиновыми пулями по рукам стрелял. Уломать бабку удалось, только прострелив колено...

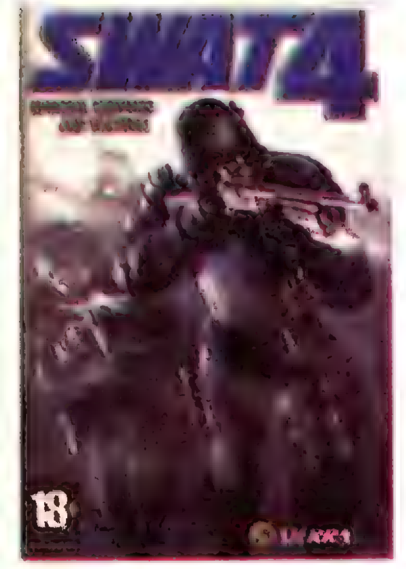
В целом вся операция по зачистке территории выглядит примерно следующим (в лучшем случае) образом. Специальным зондом под дверью проверяем обстановку в комнате. Отмечаем расположение террористов и заложников. Минируем дверь, взрываем, кидаем светошумовую гранату и с громкими воплями врываемся с подчиненными в помещение, разряжая оружие в потолок. Несколько насыщенных адреналином секунд проходят, дым оседает, и перед вами предстает милая картина из ползающих по полу уголовников. Это в идеале. Часто же приходится разделять отряд, чтобы не словить пулю с тыла, и внимательно, очень внимательно и главное не спеша зачищать комнату за комнатой, каждая из которых может таить в себе горсть неприятных сюрпризов. Поверьте, удовольствие от чисто проведенной операции гарантировано.











SWAT 4

Название локализации: *SWAT4*
Разработчик: *Irrational Games*
Локализация: *Softclub*
Издатель в странах СНГ: *Softclub*
Количество CD: *2*

SWAT4 вышел на удивление хорошим тактическим симулятором спецназа. Его бы его слегка обработать наждачной бумагой, чтобы снять досадные шероховатости — имели бы мы перед носом очередной эталон для жанра. Очень редко-го, прошу заметить. Впрочем, обо всех его достоинствах и недостатках можно прочитать в прилагающемся в этом номере обзоре. Нас же интересует качество локализации.

В DVD-боксе притаились два диска с игрой, код регистрации, регистрационная карточка и внушительный мануал, который можно почитать даже просто так, для общего развития. Особенно раздел, посвященный оружию, где доступным русским языком объясняется преимущество одной пушки над другой. Большой интерес, я надеюсь, данное руководство представляет любителям Counter-Strike, которые бы с удивлением узнали, что оружие, имеющееся в их любимой игре, к реальным операциям не имеет никакого отношения.

А вот с переводом самой игры вышло маленькое недоразумение. Нетнет, никаких глупых фразеологизмов или переигрывания. Актеры старались не ударить лицом в грязь, и если это звонок в 911, то и голос свидетеля происшествия будет соответственно испуганно-взволнованным, в то время как начальник предпочитает подчеркнуто-деловой тон. Все дело в ограниченности нашего "великого и могучего", который не может в мгновение ока стать "конкретным и емким". Сколько времени командир отряда мусолит аналог английского "open, bang, clear" — "открыть дверь, кинуть светошумовую гранату, зачистить территорию"? Несравнимо дольше забугорного коллеги. Из-за этого теряется деловой тон операции, лишившейся профессионального иностранного сленга. А это не есть хорошо...

Оценка игры: 8
Оценка локализации: 8

Lockust

Симуляция боя

Однако кроме изящных тактических решений SWAT4 может похвастаться еще и реализмом. Пусть относительным, но очень занятным, особенно ввиду его отсутствия в подавляющем большинстве проектов. Не думаю, что стоит упоминать про то, что оружие в игре повторяет реальные модели, а разброс пуль увеличивается при беге/ходьбе. Это неотъемлемая черта любого серьезного боевика. Гораздо забавнее получить ранение в ногу и прочувствовать это на себе, потеряв в скорости передвижения. Или словить рукой пулю и разучиться делать точные выстрелы. Очень забавно... В такие мгновения особенно четко приходит понимание, что раненый воин — не воин, и рука сама собой тянется на перезагрузку.

Но не стоит надеяться, что мы получили идеальные реалистичный тактический симулятор. Идеал в принципе недостижим, и здесь дело также не обошлось без досадных косяков, о которые периодически приходится больно ударяться. Наши подчиненные, в основном всегда действующие быстро и красиво, иногда начинают печально топтаться на пятачке перед дверью, уступая друг другу место, но так и не придя к общему знаменателю. Случаются и застревания на пустом месте, и погружение друг в друга с превращением в воинственно настроенных сиамских близнецов. Пару раз брошенная граната ударялась о стенку и падала прямо под ноги на радость сидящим в соседней комнате террористам, интеллект которых местами (обратите на это внимание, именно "местами") удивительно равнодушен к застреленному товарищу. Подобные мелочи очень раздражают, особенно когда из-за них приходится переигрывать миссию заново.

Делай "раз"! Делай "два"!

Согласитесь, как бы лихо не действовал рандомизатор, но 14 небольших миссий не способны увлечь надолго. Поленившись в одном Irrational Games, преуспели во втором, реализовав в SWAT4 конструктор уровней, позволяющий делать что угодно с картой: назначать условия победы, выбирать количество и виды противников, разбросать по уровню заложников и многое другое. Благо настроек хватает. Захотели расслабиться? Наводнили уровень террористами, поставили целью их ликвидацию, вооружили команду тяжелыми пушками и ринулись в бой. Захотели тихой, осторожной и сложной операции? Пожалуйста, редактор снова к вашим услугам. А если сохранить понравившуюся миссию, то доступ к ней упрощается благодаря UT2003'шному Quick Action в меню игры.

Один в поле не воин

А теперь приступим к самому главному. Дело в том, что SWAT4 изначально не был предназначен для одиночной игры, и представленные уровни скорее являются небольшой, но весьма эффектной приманкой, способной привлечь игроков всего света на поединки в сетевой игре. Собственно, правила те же. Условия победы те же. Но четверка ваших напарников заменяется живыми игроками, контекстное меню теперь предназначено для быстрого выбора голосовой команды (если нет микрофона), а враги не ограничены способностями кремниевого друга.

Режимы игры достаточно разнообразны, чтобы обеспечить долгий интерес к мультиплееру. Но по-настоящему хорошим, не требующим особой подготовки является "Штурм" — слегка измененная вариация классического "куча на кучу", во время которой побеждает та команда, которая ликвидирует или арестует соперников. В конце раундов, происходит начисление очков, по результатам которого определяется победитель. За убийство присуждается "1", за арест — "5", что порой держит интригу до самого конца, так как победителем может легко оказаться не тот, кто выиграл большинство раундов. При игре 5 на 5 один арест приравнивается к пяти убийствам, так что есть, о чем задуматься.

В "Охране" сватовцам необходимо провести VIP-персону из одной точки в другую, а противникам уже приходится отбить ее и продержаться пару минут. "Чрезвычайная ситуация" полностью оправдывает свое название: на карте разбрасывается определенное количество бомб, и террористы должны во что бы то ни стало не позволить сватовцам их обезвредить. А для новичков и просто людей, желающих расслабиться, существует "Совместная игра", в которой можно просто проходить стандартные одиночные миссии с командой живых напарников, спасая заложников и отстреливая рефлексирующих террористов.

Легкое недоумение

В это состояние вводит графическая составляющая SWAT4. Нет, она хороша. Звезд с неба не хватает, но смотрится на вполне приемлемом среднестатистическом уровне, иногда заставляя даже присвистнуть от восторга. Особенно разработчикам удались текстуры поверхностей. По-моему, это была первая игра, где я увидел честную рельефную кирпичную кладку без раздражающего глянцевого блеска. Насыщенность уровней мелкими деталями также добавляет реализма картинке, а по стопкам банкнот советую обязательно пострелять — вас ждет красивейший дождь из зеленых бумажек с изображением американских президентов.

При внимательном же рассмотрении начинают вылезать гремлины. Проблема в том, что картинка в SWAT весьма неоднородна. Только взгляд задержался на скрупулезно отрисованой модели напарника, как тут же подворачивается низкополигональное кривое чудо, которое здесь исполняет роль заложников. Отличная текстура стены часто соседствует с мутным безобразием на полу.

Замечательный пластиковый контейнер может стоять рядом со сковородкой, составленной из семи полигонов... Складывается такое ощущение, что разработчики или не успели, или решили, что и так сойдет. Особенно данная небрежность проявляет себя в плане интерактивности. Вазы и бутылки разбиваются на кучки убогих разноцветных треугольничков, книжки, только что свалившиеся от выстрела на одной полке, флегматично сносят издевательства на другой, красиво разлетевшаяся пепельница с окурками вовсе не означает, что вы сможете хотя бы на миллиметр сдвинуть монитор.

Само собой, для игры данного жанра, особенно учитывая ограниченный боезапас, это не критично, поскольку вволю настреляться вам не позволят. Но к хорошему быстро привыкаешь. В частности, к нормальной физике, но не к подобной унылой отмазке, ее заменяющей.

5 6 7 8 9 10

Неожиданно хороший тактический симулятор. Ввиду полного отсутствия конкуренции в последние пару лет можно сказать, что и лучший. К сожалению, одиночная игра не способна увлечь надолго своим скудным набором миссий, зато многопользовательская, характеризующаяся непривычным для шутеров игровым процессом, может стать хорошим и беспощадным убийцей вашего времени.

Lockust

ОБЗОР

Sudeki



Разработчик: *Climax*
Издатель: *ZOO Digital Publishing*
Жанр: *JRPG*
Похожие игры: *Phantasy Star Online/Offline*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Минимальные требования: *1.5 GHz, 256 RAM, 64 MB VRAM (1.1 pixel shader support), 1.8 GB free drive space*
Рекомендуемые требования: *2 GHz, 512 RAM, 64 MB VRAM (1.1 pixel shader support), 3.5 GB free drive space*
Издатель в странах СНГ: *"Новый Диск"*

JRPG — это такой загадочный жанр, тайна которого до сих пор заключается следующем: почему он имеет в своем названии три последние буквы?! Никакое это не RPG в понимании человека, который знает значение этой аббревиатуры. Несомненно, они в большинстве своем красивы, местами интересны и увлекательны, но, играя в них, создается ощущение, что ты смотришь фильм-сказку изнутри, управляя заранее сформированными характерами. Нет самого главного — отыгрыша роли и свободы выбора. Еще одной характерной чертой JRPG является тотальная анимешность, поэтому яркие покемоны и огромные глазищи преследуют играющего на протяжении до безобразия линейного забега. Зато мило, симпатично и не напрягает. Поэтому заслуженно и пользуется популярностью по всему свету. А что у нас делают с популярными проектами? Правильно. Их клонируют.

Стиль аниме сейчас в моде, и поэтому куча людей всеми силами пытается ему подражать, вырисовывая заостренные мордочки и серо-буро-малиновые прически. Однако, не секрет, что настоящий анимешный стиль доступен в первую очередь японцам, в то время как остальные способны делать лишь вызывающие улыбку подделки. Sudeki также всеми силами пытается прикинуться продуктом с логотипом Made in Japan. Удается ему это криво.

Основное преимущество амешных рисовок — чрезмерная эмоциональность лиц — здесь отсутствует. Поэтому приходится проводить время в компании открывающих и закрывающих рты большеглазых кукол. На большее они, увы, не способны. Сюжет, который обеспечивал заслуженную любовь потребителей к всевозможным Final Fantasy и Xenosage, здесь присутствие на зачаточном уровне и скорее является отправной точкой для заданий однообразного формата "беги за стрелкой компаса". Боевая система, к сожалению, не является вариацией пошаговых тактических боев из моей любимой Phantasy Star IV, а представляет собой банальное рубилово/стреляло-во. И это, как ни странно, хорошо!

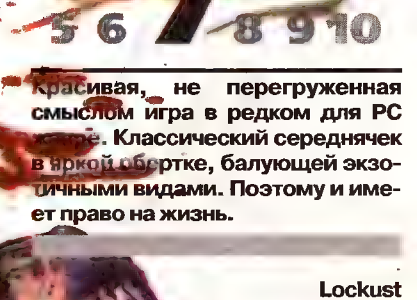
Удивлены такому выводу? Дело в том, что Sudeki благодаря своей незатейливости и простоте является отличным успокоительным для утомленного работой/учебой организма. Когда приползаешь домой после трудового дня, не хочется ни думать, ни напрягаться. Хочется красивой графики, незатейливого сюжета и много-много врагов, которые разваливались бы на кусочки по ходу нашего маршрута. Всего этого в Sudeki предостаточно.

Несмотря на то, что ребятам из Climax не удалось точно уловить суть анимешного стиля, графика и антураж впечатляют. Деревенька, раскинувшаяся на бреге бушующего моря, фантастические дворцы, наводненные закованными в латы стражниками, много-много полуголых девиц, пара из которых присоединяется к нашей команде и будет весь оставшийся путь радовать глаз своими прелестями, впечатляющие, истинно JRPG'шные магические эффекты и кучи ладно скроенных монстров. Каждая локация имеет свой неповторимый, уютный дизайн, обеспечивает нескучное на ней времяпрепровождение в поисках спрятанного сундучка или мерцающего искорками магического тайника. Графика в Sudeki как раз и является тем манком, на который стекаются бедные PC'шники, уже давным-давно запамятовшие про экзотичные JRPG.

Сюжет, как уже упоминалось, не преподносит никаких сюрпризов. Опять нашествие сил зла. Опять надо спасать мир. Опять начинаем играть за одного парня, к которому со временем прибивается еще трое искателей приключений, исправно бегающие гуськом за своим командиром, и под управлением туповатого ИИ пытаются помогать во время сражений. Для пущего разнообразия позволительно переключаться между ними и, соответственно, изменять стиль боя. Если рыцарь Тал и человекообразная Буки предпочитают классический ближний бой с его комбо-ударами и увортами, то волшебница Аилиш и ученый Элко предпочитают расправляться с врагами с видом от первого лица, выпуская из посохов и пушек снопы болезненных искр. А в остальном — бегаем по локациям, рубим в капусту монстров, пьем бутылочки здоровья, растем в уровнях, раскидываем заработанные очки по нужным характеристикам и приобретаем новые способности. В городах есть магазины, куда можно скинуть результаты своих трудов, кузнец с удовольствием примет ваши денежки, чтобы проапгрейдить какую-нибудь вещь, а в гостинице можно отоспаться, поправив здоровье. Как и говорилось, ничего необычного. Все абсолютно стандартно... даже дурацкую систему сохранений заботливо слизали из Final Fantasy, запамятовав, что для нас можно было бы вставить сохранение по требованию. Так что, если вы ненароком пропустите чекпоинт, то придется в случае смерти совершать подвиги заново.

5 6 7 8 9 10

Красивая, не перегруженная смыслом игра в редком для PC жанре. Классический середнячек в яркой обертке, балующей экзотичными видами. Поэтому и имеет право на жизнь.



Lockust

ОБЗОР

Scrapland

Жанр: *FPS с элементами всего*
Разработчик: *Mercury Steam Entertainment*
Издатель: *Enlight Software*
Похожие игры: *Grand Theft Auto; Mafia; True Crime*
Количество CD в оригинальной версии: *1*
Минимальные системные требования: *Pentium III-1000, 256 Mb RAM, 32 Mb VRAM*
Рекомендуемые системные требования: *Pentium IV-2000, 512 Mb RAM, 64 Mb VRAM*

Давайте, доставайте карточку пациента. Да-да, Америкэн МакГи. Нет, я не знаю, что здесь имя, а что фамилия, да это и не важно. Поставлен вопрос о выписке... И очень зря, по-моему. Больному видится бред различной степени сложности. После его бреда по мотивам "Алисы в Стране Чудес" я бы его вообще в библиотеку не впускал, так он еще собирался "Волшебника из Страны Оз" модернизировать, Волков доморощенный. Ну что же, посмотрим, что он выдаст нам на сей раз?

Акт Первый

В чистенькую комнату с мягкими стенами и добрыми докторами санитары вводят заросшего мужичка интеллигентного вида в круглых очках и смирительной рубашке. Очки во избежание всякого рода неожиданностей привязаны к голове намертво. Пациента усаживают на стул, двое докторов — Ван Блэк и Ту Уайт заботливо ему подмигивают.

Ван Блэк: Итак, господин МакГи, вы страстно желали нас лицезреть, дабы рассказать нам о своей новой гениальной идее?

Пациент, обворожительно улыбаясь белозубой сумасшедшей улыбкой, радостно кивает головой.

МакГи: Да! Это будет бомба, вы сразу поймете, что меня можно выпустить на улицу и даже оплачивать мое творчество! Только представьте, доктор: две тысячи какой-то год, люди пропали с земли, остались только железные роботы.

Ту Уайт: А люди случайно не остались для использования в качестве батареек?

МакГи: Нет, эта тупая история братьев... как их там... киношники... а, братьев Люмьер, изжила себя еще в девяносто девятом! У меня все не так. Роботы людей не любят, но просто гонят их от себя, не захватывают. И они живут одним огромным городом! Каждый робот своеобразен, они различаются по формам и профессиям, и разновидностей десятки! Полицейские, например, жутко вооружены, а некоторые таскают с собой сканеры для обнаружения нарушителей, некоторые быстро перемещаются, некоторые еще что-то творят. И вместе они составляют огромный город Химеру, живут в нем, движутся, враждуют.

Ту Уайт: Да, с возможностью выписки мы поторопились. Кхм, господин Америкэн, и что же будет происходить в этом городе?

МакГи: Да я же и говорю, множество профессий, множество личностей. И главное — роботы! Понимаете? В нашем несовершенном человеческом мире внешнее постоянно не соответствует внутреннему, а у меня все не так, все как надо! Сразу ясно, кто злой, а кто добрый, кто умный, а кто глупый... Представляете, док?

Ван Блэк: Потрясающе. Доктор Уайт, по-моему, картина ясна и...

МакГи: Подождите! Вы еще не слышали самого главного и важного. У нас будет Герой. С большой буквы, так и запишите. Я назову его в вашу честь, док, Ди-Тритусом. Он бороздил просторы вселенной, искал приключений на свою материнскую плату и вот прибыл на планету Земля, которую теперь называют Свалкой, аккурат в город Химеру. Тут он занялся древнейшей профессией, журналистикой, получил на руки фотоаппарат, начал участвовать в гонках — знаете, у меня такая оригинальная система гонок, а после еще и сражаться...

Ван Блэк: Стоп! Больной, успокойтесь, ради бога...

МакГи: Вы только послушайте... Нет, лучше посмотрите. Я вам предоставлю кучу материала!

Ван Блэк: Санитары! Проводите господина МакГи в его палату.

Ту Уайт: Надеюсь, мы не опускаем руки в деле господина Америкэна?

МакГи: А-а! Уберите руки! "Безумству храбрых пою я песни!.."

Акт Второй

Месяц спустя, там же и те же.

Ту Уайт: А, сейчас приведут нашего гения литературы, юмора и сатиры. Кажется, тактика доброго и злого психиатра на него действует плохо.

Санитары заботливо садят МакГи на стул и уходят.

Ван Блэк: Ну, больной, как вы? Подумали о красоте окружающего мира — весна там, птички?..

МакГи: Да! У роботов тоже будут такие мелкие забавные роботики, смешные такие...

Ван Блэк: Ну все. Зовем санитаров?

Ту Уайт: Постойте, может быть еще послушаем его? Продолжайте, больной.

МакГи: Как скажете. Роботы будут жить в огромном городе, я разве не говорил? Так вот, я решил, что телепортация для такого города — слишком просто, машины — неудобно, метро — дорого. И тут я вспомнил "Пятый Элемент"!

Ван Блэк: Так, кто дал больному проигрыватель?

МакГи: ...И меня осенило — антигравитационные автомобили на реактивной тяге! Только представьте себе, в зданиях роботы ходят туда-сюда, потом выходят на стоянку и ездят! К некоторым машинам приварено оружие, вроде бластеров, пулеметов или даже ракет, а патроны пополнить и обшивку починить можно такими бонусиками, они лежат на перекрестках... И вот любой может ездить по городу на своей машине — а может и украсть, но полиция начнет за ним гнаться — или на экстренной хилой маршрутке, может стрелять по остальным и собирать у них деньги, а потом войдет в какое здание и начнет творить свои дела там. Но нет, расстреливать корабли — не единственный способ заработать, можно еще вызывать мирных роботов на дуэли и гонки, выполнять работу и...

Ту Уайт: Надо срочно увести мысли больного в сторону от такой пагубной для его психики темы. А кроме перемещений и денежной системы вы еще что-нибудь придумали?

МакГи: Конечно! Существует у них некая Великая База Данных, где содержится информация по каждому роботу. Когда роботы погибают, их просто восстанавливают. Понимаете, это как во всех этих тупых видеоиграх, только обосновано и прицеплено к основным фишкам! Заведуют этим делом спецроботы-епископы, но вот кто-то убивает архиепископа, самого главного, и стирает его запись из базы данных. И наш герой ввязывается в это дело!

Ван Блэк: Зря вы его от машин отвлекли. Маразм крепчает, пусть лучше расскажет... Да хоть об этом его герое, который...

МакГи: Точно, док! Он такой милый и забавный парень... Древняя фотокамера записала ему программы взлома Великой Базы Данных; и Ди-Тритус научился проникать в тела других роботов. А я ведь уже говорил, что каждый робот обладает своими способностями, и вот на этом завязано столько всяких интересных фишек... Геймплей фантастичен и многогранен!

Ту Уайт: Кто фантастичен?

МакГи: Вы правы, док, я совсем забыл о мощной сюжетной составляющей! Некоторым роботам скучно, и один из них, Великий Игрок, решил заниматься Играми, Супер-Играми, Супер-Мега-Безумными Играми и так далее. И Ди-Тритуса он избрал своим главным игроком. Кроме того, по своей работе герой открывает всякие Страшные Тайны, Заговоры и фотографирует звезд в душе. А в награду он получает всякие рюшечки для своих машин. Я что, не говорил, что их можно конструировать, создавать и модернизировать? А вот же ж, и летает он по городу, выбивает деньги пиратскими атаками (все равно ведь никто не умирает), или зарабатывает честным трудом, или машины угоняет... А зритель смотрит из-за спины и наслаждается видом. Как вам, док?







Ту Уайт: Знаете, антидепрессантов можно уже и поменьше, а вот прогулок на природе, для установления трезвого восприятия, я бы добавил.

Ван Блэк: Верно, коллега, прогулки сюда как раз. Напоследок он совсем мощно задвинул. Господин Америкэн, вы вообще слышали о пределах человеческих возможностей?

МакГи: Док, вы что, меня не слушаете? Вы не чувствуете гениальности идеи? И все это ярко и красиво, все это весело и задорно, с юмором и весельем, с высмеиванием наших реалий и так далее и тому подобное.

Ту Уайт: Скажите, коллега, а сколько мы уже лечим господина МакГи? На моей памяти...

Ван Блэк: А это и не важно! Важно получить здорового члена общества. И пресечь его бред.

МакГи: Что? Бред? Вы не осознаете мощь мыслей великого творца? Ах!

Величайший творец с воплем бросается к окну, мастерской атакой очков по раме пробивает себе путь и сигает вниз, как разве что Стивен Сигал.

Повисает гробовое молчание, нарушаемое воплями вдалеке.

Акт Третий

Еще месяц спустя. В комнату со скучающими докторами гордо входит МакГи, в пиджаке, галстуке и в других полагающихся деталях одежды, все такой же потрепанный, но уже слегка причесанный.

Ту Уайт: Господин МакГи, живой, родимый!

Ван Блэк: Нашли-таки? Ай молодцы!

МакГи: Не стоит, не стоит, я сам пришел. Вот, хотел вам продемонстрировать итог своего титанического труда. Вы не против, если я включу вот это?

Америкэн достает небольшой ноутбук, ставит на стол перед докторами и пробегает рукой по клавиатуре.

Ван Блэк: Э-эй, что за ужасы вы собираетесь нам показать?

МакГи: Всего лишь краткая демонстрация моих гениальных мыслей, оформленных максимально мощно.

Ван Блэк: Тогда включайте.

На экране загорается изображение измученной и замусорено-застроенной планеты. Ярко и красиво светятся звезды на фоне, обломки и облака-белокрылые-лошадки проплывают над планетой. Ту Уайт озадаченно вертит в руках очки, Ван Блэк откинулся на спинку стула и изображает нездоровый скептицизм.

МакГи: Сейчас я тут подкручу, главную менюшку уберу... Ага, вот!

На экране появился город. Точнее, МакГи считал это городом, но на деле все вокруг напоминало скорее цветной водопровод под открытым небом, увешанный неоновыми вывесками. Населенный пукт это напоминало весьма отдаленно. По округе елозят машины, почти все по трассам, некоторые — по своим маршрутам, цепляют синими лучами стены и по-спайдерменовски ускоряются от сего действия, форсаж двигатели... Некоторые расстреливают мирных ездоков, собирают деньги и убегают от полиции, пережидают, пока охота за ними не прекратится, а затем садятся на ближайшей остановке и бегут тратить деньги. Всю ярко, красиво и одновременно небрежно, окружение прямолинейное, только корабли, их водители да стоянки могут похвастаться изощренностью форм. Мир беспардонно трехмерен, машины ездят сверху вниз, справа налево и в других страшных направлениях. Играют эпическо-оркестровые мелодии с уклоном в стиль элитного-голливудского типа The Matrix или Men in Black. Ту Уайт судорожно ищет валидол, Ван Блэк судорожно пытается восприять происходящее на экране и после двух минут просмотра подает голос.

Ван Блэк: Так что, это теперь заразно?

МакГи: Да вы оцените масштабы! В это будут играть по всему миру с величайшим удовольствием! Вот, посмотрите, как здания выглядят изнутри.

Камера перемещается внутрь одного из зданий. Повсюду снуют роботы, действительно всевозможно-жутких форм и расцветок. Вот клерк, вытянутый и постный, вот полицейский, крикливый и злобный, вот епископ, заведующий Главной Базой Данных, добрый и веселый... Но камера следует за единственным роботом, бегущим по зданию. Этот большеглазый синющий симпатяга с челкой из проводов поражает окружающих богатой мимикой и разнообразностью движений.

Ван Блэк: Так это... Вы все это время хотели сделать видеоигру?

МакГи: А вы что думали?

Ту Уайт извлекает из стола досье с надписью "Дело № 3,14: American McGee is back." А, точно. Помещен по настоянию компании Mercury Steam: "Достал уже этот псих, сколько можно нас му..." Дальше неразборчиво.

МакГи: Ничего-ничего, я вернулся — они у меня в три смены работать начали! Кхм, доктор, вы теперь не будете держать меня в этой душной комнате, где на окнах написано "Закрыто на зиму"?

Ван Блэк: Идите, идите творить разумное-доброе-вечное!

Ту Уайт порывается что-то сказать, но МакГи быстро подымает ноутбук, кланяется, поправляет галстук и уходит.

Ту Уайт: Доктор, что вы сотворили! Зачем вы его отпустили.

Ван Блэк: Ну коллега, разве вы не видите, что мы ничего не могли сделать? Мы предупредим всех издателей компьютерных игр, и это чудовищное порождение чудовищного разума никогда не всплывет на свет божий. Надеюсь...

5 6 7 **8** 9 10

Весело и задорно, бредово и беспощадно. Игра лавирует между трешевой поделкой и светлым шедевром. Дикие гонки и сражения, интересные геймплейные фичи в давно забытом стиле старых платформенных аркад. Однако же это интересно и весело, если только вы не боитесь окунуться в эту сумасшедшую обстановку огромного мегаполиса безумных роботов. Scrapland способен затянуть надолго, он интересен и разнообразен: только герой прекратит бешеные гонки во всех доступных измерениях, как его тянут в бой, а после просят хитрой сапой незаметно пробраться куда-нибудь.

Алексей "BladeL" Волчок

ПРИСТАВКИ

Shadow of Rome

Платформа: *PS2.* ***Жанр:*** *Action/stealth.*
Разработчик: *Capcom.* ***Издатель:*** *Electronic Arts*

Сила приносит свободу

Геймеры, оглянитесь вокруг — наступает весна, расцветают кактусы на пыльных подоконниках, а сквозь зашторенные стекла компьютерных клубов пробиваются яркие лучи солнца. А самое главное — приближается традиционный перед летним застоем урожай релизов. И одной из первых, но тем не менее довольно откормленной ласточкой прилетела к нам наша сегодняшняя гостья. Прилетела как раз в тот момент, когда многие из нас уже мечтают о песке буржуйских или не очень курортов или о родной помидорной плантации. А куда же бежать геймеру, как не в какой-нибудь курортный уголок виртуального пространства? Остается только выбрать маршрут. Mercenaries — красиво, эффектно, но немного однообразно, Devil May Cry 3 — вкусно, но не все же любят готику и демонов. А что это за красивая коробочка с призывно протягивающим руку римлянином? Да это как раз то, что надо! Древний Рим, жгучее итальянское солнце, желтый песок гладиаторской арены, вечно голодные львы и свежая кровь на серебристом лезвии гладиуса. Неплохое место для отдыха в промежутках между спасением миров. Хотя в этот раз придется спасать не мир, а всего-навсего Римскую империю, которая все равно потом развалится. Заодно можно подготовиться к предстоящему празднику под названием "централизованное тестирование", ведь, поиграв в эту игру, вы сможете дать, может быть, не самый верный, но по крайней мере развернутый ответ на вопрос об убийстве Цезаря. Согласны? Тогда прочтите этот краткий путеводитель — и в путь!

История берет свое начало с тех жарких летних дней, когда беды ничто не предвещало, но смерть уже топталась у дверей. 44-й год до нашей эры. Цезарь вовсю пытается создать так называемый римский мир, но вскоре умирает от кинжала неизвестного, произнеся при этом вошедшее в историю "И ты, Брут (Brutus)!". В убийстве обвиняют пойманного рядом с покойным легионера. Его сын Агриппа ведет кровавые бои с германскими племенами на границах Римской империи. Узнав о постигнувшей отца участи, он возвращается в Рим как будто специально, чтобы увидеть еще и смерть своей матери от рук римского генерала по имени Брутус. Агриппа клянется отомстить ему и вызволить томящегося в тюрьме отца. Тем временем Октавианус — племянник Цезаря и друг Агриппы — ведет собственное расследование смерти своего дяди. Он узнает, что победителю проводящихся по случаю смерти Цезаря гладиаторских боев будет дана возможность лично казнить его убийцу. Когда он рассказывает об этом Агриппе, тот решает стать гладиатором, тем самым получая возможность спасти своего отца. Вскоре к ним присоединяется таинственная женщина-гладиатор с приятным любому фанату Silent Hill'a именем Клаудия.

Играть нам предстоит по очереди Агриппой и Октавианусом. Каждый из них обладает своим набором уровней, и их пути практически не пересекаются. Поговорим о каждом в отдельности.

Игра за Агриппу — типичный слэшер. На первом уровне нам дадут поиграть на гладиаторской арене, потом история делает лихой поворот, отсылая нас к событиям далеких дней, когда Агриппа еще не был "ниже самого низкого раба", или попросту гладиатором. Итак, игровой процесс прост и изящен. Перед выходом на арену мы прослушиваем краткий инструктаж, выбираем оружие и выходим на желтый песок, а там уж — как повезет. Миссии вполне разнообразны: классический десматч, командные битвы по разрушению статуй, захват крепости, битвы с голодными тиграми и даже гонки на колесницах. После прохождения всех боев на данной арене мы встречаемся с боссом, а после его кончины отбываем на следующую арену. В промежутках между аренами мы можем побегать по гладиаторской базе в Риме, общаясь с другими гладиаторами и узнавая подробности о новой арене.

Агриппа пользуется обеими руками (для основного и вторичного оружия), ногами (чтобы пинать поверженных соперников) и чайником, на который можно надеть подаренный зрителями или отобранный у врагов шлем. Сами бои очень красивы, эффектны и предельно кровавы. Врагам можно отрубать руки и ноги, разбивать булавой череп, избивать до смерти оторванной у них же самих рукой, разрубать на две части огромным мечом и видеть кровавый фонтан из еще теплого тела, сжигать и совершать с ними другие опасные для жизни и здоровья действия. Куда уж тут хваленому Manhunt'y! Там нам приходится убивать вооруженных до зубов бандитов, маньяков, психопатов и просто отморозков. А здесь нас выводят на залитую солнцем арену, дают тяжелый двуручный топор и приказывают покровавей прикончить безоружных рабов. Словом, у противников насилия в играх появился еще один кровный враг.

Оружие имеет обыкновение ломаться, а новое можно либо отобрать у врагов, либо получить в подарок от жаждущих хлеба и зрелищ зрителей. После каждой вашей эффектной атаки вы можете боевым кличем попросить у зрителей поддержки. Иногда кидают оружие, иногда восстанавливающую жизни еду, а иногда обычные розы, помогающие быстрее заполнять индикатор "эффектности". А когда он полностью заполнится, то можно выпросить у благодарных за кровавое зрелище зрителей огромный гладиаторский меч, алебарду и прочие средства быстрой отправки противников в лучший мир. Главное — все время применять различные комбо, коих в игре в изобилии, чтобы зрители не заскучали. Но имейте в виду, что противники тоже не лыком шиты, и если вы не будете достаточно быстры, могут прикарманить пожертвованное вам добро. Очки, полученные вами по ходу битв, складываются, и при накоплении определенной суммы обеспечивают вам некий постоянный бонус, например, шлем или доспехи.

Иногда на аренах встречаются различные хитрые приспособления вроде стреляющих принесенными вами камнями катапульт, огненных ям, срабатывающих от нажатия на расположенную рядом кнопку, горшков с горящим маслом, вращающихся ножей и прочего. Все эти смертоносные устройства разнообразят стандартный слэшеровый геймплей и помогают заработать еще немного "эффектности".

Долю разнообразия вносят и боссы, выполненные в лучших Capcom'овских традициях. Так, уже настроившихся на более или менее серьезную и в какой-то мере историческую игру геймеров огорошивают огромным варваром, контролирующей стервятников колдуньей и сидящим на боевом слоне карликом. Но в стиль игры они вписываются хорошо и, несмотря на достаточную сложность в прохождении, выглядят этаким отдыхом между стандартными гладиаторскими боями.

Но настоящий сюрприз разработчики оставили на потом — это широко разрекламированные еще в трейлере гонки на колесницах. Особенно они понравятся фанатам Carmageddon, Destruction Derby и прочих Twisted Metal. Победить можно как придя





к финишу первым, так и выведя из строя остальных противников, сломав им транспортное средство или попросту отправив к предкам с помощью кнута, боевого топора или багра. В лучших традициях Terminator Redemeption игроки могут на ходу перепрыгивать в оставшиеся без хозяев транспортные средства, продолжая путь на менее поврежденной колеснице. Чтобы еще больше расширить пропасть, что пролегла между гонкой и тем, что мы наблюдаем в Shadow of Rome, разработчики не удержались и добавили специального гоночного босса, которого тоже можно как убить, так и обогнать, хотя осуществить последнее весьма проблематично.

Вообще разработчикам, без сомнения, удалось передать неповторимую атмосферу битвы ради удовольствия толпы. Когда после очередного кровавого месива Агриппа смотрит на беснующуюся на трибунах публику и с гневом в голосе вопрошает: "Неужели так приятно смотреть, как люди убивают друг друга, как дикие звери?!", когда ты выходишь на арену и видишь, как тигры доедают тех, кто выходил до тебя, когда амбал-гладиатор с мольбой пытается отползти от медленно приближающегося к нему палача с огромной булавой и из-за захлопнувшейся за твоей спиной двери доносится его сдавленный крик, заглушаемый воплями зрителей, — ты, черт возьми, веришь, что так все и было.

Поверьте, игра стала бы хитом даже в том случае, если бы была возможность играть только за Агриппу. Но разработчики били наверняка, преподнеся нам стелс-миссии Октавиануса. Таким образом, игру купят любители древней истории, фанаты слэшеров, обожатели мяса и кровищи, ценители стелса и даже поклонники гонок. В общем, выйди игра чуть раньше, был бы универсальный подарок любому геймеру на 23 февраля. Но вернемся к нашему "тихушнику".

На первый взгляд, Октавианус не представляет собой ничего выдающегося, особенно после Агриппы, но стоит вам поиграть за него хотя бы час — и вы поймете, что по силам он как минимум равен, а возможно, даже превосходит Агриппу. Во-первых, Октавианус в совершенстве владеет всеми талантами госпожи Крофт: умеет подтягиваться, прижиматься к стене, преодолевая тем самым узкие щели и перемещаясь по карнизам, и совершать множество других акробатических этюдов. Во-вторых, он владеет искусством быстрой нейтрализации противника с помощью веревки, горшков и прочей кухонной утвари, умеет прятаться в шкафах, вазах и горшках, пережидая некстати поднявшуюся тревогу. А еще Октавианус позаимствовал у дядьки Хитмена возможность примерять на себя украденные или снятые с тел оглушенных врагов предметы гардероба. Но если лысый киллер мог надевать лишь мужские костюмы, то Октавианус спокойно может повязать лоб платком, надеть костюм служанки и, взяв в руки кувшин с вином, притвориться простой работницей местного общепита. Довольно мило смотрится, когда к ничего не подозревающему часовому подкрадывается такая вот домработница, бьет его кувшином по голове и втихаря оттаскивает тело подальше. Правда, охранников тоже так просто не проведешь. Они поднимают тревогу, если видят, как вы бежите, несете что-либо в руках, подкрадываетесь сзади к их товарищу, прижимаетесь к стене, наклоняетесь, прячетесь, подсматриваете в замочную скважину, а также при прочих попытках нарушения общественного порядка. Мало того, даже просто пройдя мимо вы можете вызвать всплеск подозрений с их стороны, а часто еще и вопросы с тремя вариантами ответов. Выберете верный — охранник оставит вас в покое, ошибетесь — поднимет тревогу. Приплюсуйте к этому смерть нашего персонажа от первого же полученного удара и бегающих быстрее него охранников — и получите хорошую добавку к недавно пройденному Metal Gear Solid'y.

Помимо стандартных для стелс-акции заданий — украсть, подслушать, проследить — в игре встречаются аркадные моменты вроде поиска разбросанных по локациям медных монеток, за которые мы можем обставлять свое жилье, битвы с тиграми и пиратами с помощью факела и многое другое. Приятно реализована и возможность походить по прекрасно сделанным и тщательно детализованным улицам и площадям древнего Рима, послушать разных персонажей, в обилии населяющих каждую локацию, и, конечно, раскрыть тайну убийства Цезаря.

По ходу игры нас сопровождает чуть пафосная, но от того не менее приятная музыка. Не отстает и визуальная часть, не очень отличающаяся от все того же Metal Gear'a. Гладкая лицевая анимация, мультики, сравнимые с теми, что были в Final Fantasy, и красивые пейзажи с интерьерами радуют глаз и придают каждой новой локации свой незабываемый стиль.

Есть, конечно, и минусы: не слишком разнообразные гладиаторские бои, чересчур сложные Stealth миссии и некоторая нелогичность. Например, мне с трудом верится, что только что потерявший обе руки гладиатор разбежится и попытается вас протаранить, что человека можно заставить хромать, кинув в него отрубленной головой, пусть и со смещенным центром тяжести, что когда заканчиваются стрелы для лука, он ломается пополам, что после удушения куском веревки противник просто засыпает... Есть много таких же мелких, но обидных проколов. И именно они не позволяют поставить Shadow Of Rome заслуженную девятку. Впрочем, к чему портить себе удовольствие от игры, ведь "Тень Рима" — герой дня, а как гласит старинная гладиаторская поговорка — победителей не судят.

Если вы готовы — тогда вперед в прошлое, в тот самый Древний Рим, где жизнь человека не стоит и капли оливкового масла, где по улицам ходят суровые легионеры, а на посыпанной бурым от крови песком арене умирают гладиаторы.

5 6 7 **8** 9 10

Очень интересная, хотя и подпорченная мелкими недостатками игра. Соединив в себе "мясной" action и довольно оригинальный stealth, она если и не сказала новое слово в жанре, то, по крайней мере, сказала красивую фразу. Вряд ли игра займет вас на очень долгий срок, но на недельку-другую непременно станет для вас бесспорным хитом.

Евгений Баканович

КИНО

Город греха

Название в оригинале: *Sin City*
Жанр: *боевик по мотивам комиксов*
Режиссеры: *Роберт Родригез, Фрэнк Миллер, Квентин Тарантино*
В ролях: *Брюс Уиллис, Микки Рурк, Элайджа Вуд, Бенисcио Дель Торро, Клайв Оуэн, Джош Харнетт, Майкл Кларк Дункан, Рутгер Хауэр, Майкл Мэдсен, Бриттани Мерфи*
Копия: *экранка*
Озвучка: *синхронный дублированный перевод*
Продолжительность: *1 ч 58 мин.*

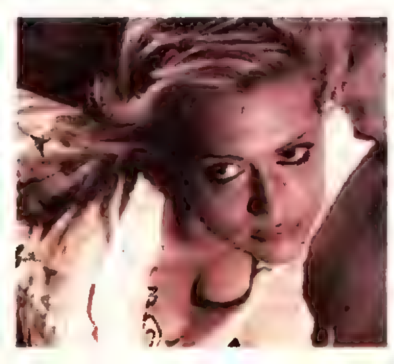
Вероятно, самый громкий фильм весеннего сезона. "Громкий" не только благодаря грамотной рекламной кампании, которая затронула половину земного шара. И даже не из-за десятка мировых знаменитостей, принявших в съемках самое непосредственное участие. И, представьте себе, вовсе не потому, что приглашенным режиссером выступил маэстро Квентин Тарантино, хотя и Родригез — мягко говоря, не последний человек в Голливуде (Дети Шпионов, Десперадо, Однажды в Мексике). А потому что мы наблюдаем редчайший случай, когда все эти титанические усилия не пропали даром.

Фильм получился на 110%, и это отнюдь не мнение одиночного поклонника. Настолько стильного, атмосферного и увлекательного кино мир не видел уже давно. Ответом на задаваемый зрителям на выходе кинотеатров вопрос "Ну как?", в 90% случаев были три слова "Классно", "Жестко" и "Стильно". И как при всем при этом фильм умудрился не скатиться в область "попсы" — решительно непонятно. Никакой логики — одни эмоции.

Если же оставить эмоции в сторонке и заняться конкретикой, то имеем мы следующее: двухчасовое полотно, полностью выдержанное в стиле "нуар" и состоящее из нескольких на первый взгляд ничем не связанных историй. В традициях лучших триллеров сюжетные цепочки соединяются ближе к концу фильма в нечто завершенное, позволяющее объять единым взором все происходящее на экране. Сами истории сняты в единой стилистике, хотя и затрагивают совершенно разных людей, которых роднит между собой лишь место действия, вынесенное в название картины. Из засветившихся в ленте событий были замечены: массовые криминально-мафиозные разборки, противостояние коррумпированных властей и честных "законопослушников", красивые поединки в стиле "Убить Билла еще раз", а также любовь, измена, предательство друзей и прочие атрибуты мексиканских сериалов, поданные зрителю под соусом отменной режиссуры и непередаваемого визуального пиршества.

Как результат — лучший фильм первой половины 2005 года и определенно лучшая экранизация комиксов из всего существующего на данный момент. Бриллиант, который следует заправлять в оправу домашних кинескопов лишь по особо торжественным случаям. Из противопоказаний можно отметить лишь довольно жесткие сцены насилия, изобилующие большим количеством крови, иногда — рисованной, иногда — реальной. По возможности рекомендуется к просмотру на большом экране — тогда количество положительных эмоций резко возрастет.

Highcoaster





Лысый нянька: Спецзадание

Название в оригинале: *The Pacifier*
Жанр: *комедия*
Режиссер: *Адам Шэнкмэн*
В ролях: *Вин Дизель, Бриттани Шоу, Макс Тьеро, Морган Йорк, Фэйт Форд, Брэд Гарретт, Лорен Грэм, Кэрол Кэйн*
Копия: *DVD*
Озвучка: *русская/английская*
Продолжительность: *95 мин.*

Допустим, вы известный актер боевиков и зритель привык видеть в вашем лице эдакого супермена. Проходит какое-то время, и супермены и их продюсеры с удивлением обнаруживают, что гораздо большей популярностью в последние два года пользуются фильмы "легкого" жанра. Волей-неволей начнешь подрабатывать. И хорошо, если работа по совместительству будет связана с новой увлекательной игрой или губернаторское кресло внезапно освободится, а то ведь и приходящей няней придется устроиться.

Вин Дизель в новом фильме верен себе как никогда — перед зрителем предстает все та же машина смерти. Смертельно-опасный для врагов американского народа, командир "Морских котиков" (спецназ военно-морских сил США) Шэйн Вольф (Вин Дизель) единственный раз за свою карьеру ошибается, и спасенный заложник исчезает в неизвестном направлении. Казалось, все в жизни офицера закончилось, ан нет, начальство думает совсем по-другому и предлагает уборкой и сменой памперсов искупить свою вину перед государством и обществом. Похищенный изобретатель успел перенести свои гениальные мысли на CD-диск, а диск этот спрятан где-то в недрах швейцарских банков. Получить этот диск может только его жена, отъезд которой в Европу невозможен из-за забот о пяти детях и доме. Думаете, такого количества детей хватит, чтобы супермен сдался? Ошибаетесь. Через несколько дней отсутствия мамы дети кардинально изменятся: Зоэ (Бриттани Шоу) научится ответственности, Сет (Макс Тьеро) перестанет стыдиться таланта актера, 8-летняя Лулу (Морган Йорк) научится давать сдачи не хуже обожаемой бритоголовой няньки, а маленький Питер подскажет путь к диску с секретной информацией.

Режиссер заставил Вин Дизеля снять темные очки, и удивленные зрители увидели невероятно обаятельного мужчину в полном расцвете сил. Под маской бесстрастного убийцы пряталось удивительное существо. В этом фильме оно постоянно находится в кадре, и улыбается или шутит, вместо того чтобы решить все проблемы одним ударом.

Это не "Майор Пэйн" и не "Полицейский из детского сада" — этот человек с флотской аккуратностью разложит все по полочкам, но не будет нервничать в напряженной ситуации, которую разрядит улыбка или саркастический ответ. Он — нянька, с выучкой, опытом и характером настоящего морского офицера, и этим все сказано.

Kreivuez



Будь круче

Название в оригинале: *Be Cool*
Жанр: *криминальная комедия*
Режиссер: *Ф. Гэри Грэй*
В ролях: *Джон Траволта, Ума Турман, Дуэйн "Рок" Джонсон, Винс Вон, Дэнни Де Вито, Харви Кейтель, Андрэ 3000, Джеймс Гандольфини, Кристина Милиан*
Копия: *DVD*
Озвучка: *русская/английская*
Продолжительность: *120 мин.*

Рэп-банды, хитрые продюсеры и туповатые русские мафиози — борьба за контракты молодых и перспективных исполнителей в римейке комедии 1995 года "Достать коротышку" ведется по правилам и без. Впрочем, термин "римейк" здесь неуместен. Перед нами абсолютно самостоятельный фильм без всяких отсылок к первой части.

Чили Палмер, экс-рэкетир и действующий успешный кинопродюсер, совершенно случайно вляпался в разборки звукозаписывающих компаний. Разобраться с попсой герой решает только одним путем — заняв ее место на сцене. Еще бы! Имея навыки двух предыдущих профессий, герою вполне по плечу попробовать себя в качестве музыкального продюсера. Начинать придется даже не с нуля, а с минуса. Так как все, что есть — это почти разоренная звукозаписывающая компания и тяжело переживающая утрату любимого мужа вдова погибшего друга (Ума Турман). Однако такая неблагоприятная обстановка не пугает Палмера. Он верит в свою звезду и не прочь помочь зажечься еще одной звездочке шоу-бизнеса, а молодая певица, которую Траволта давно заприметил, очень даже горит желанием добиться популярности и славы. Неприятности героев падут под тройным ударом таланта, уверенности и удачи.

Траволта, немного "упавший" в глазах зрителей в последние годы, взялся за повторение наиболее успешных вех своей карьеры. Роль Чили Палмера, принесшая ему десять лет назад "Золотой Глобус" за лучшую комедийную роль, может стать точкой опоры для возвращения доверия зрителей, а танец с Умой Турмой вполне может приобрести не меньшую популярность, чем хрестоматийный твист из "Криминального чтива", тем более что успех и мировая слава танцующей пары так или иначе связаны с именем Квентина Тарантино, а этот режиссер чего-то да понимает в актерах, фильмах и танцах.

Kreivuez

Три икса 2:
Новый уровень

Название в оригинале: *XXX2: Next Level*
Жанр: *боевик.*
Режиссер: *Ли Тамахори.*
В ролях: *Айс Кьюб, Сэмюэль Л. Джексон, Уильем Дефо, Xzibit.*
Копия: *экранка.*
Озвучка: *полный дубляж.*
Продолжительность: *1 ч. 33 мин.*

Продолжение знаменитого фильма с Вином Дизелем. Правда, за вторую часть этот "экстремал со стажем" запросил вдвое больший гонорар, так что продюсерами было принято решение пригласить на главную роль "кого подешевле". В роли заменителя "диз-топлива" был выбран репер Айс Кьюб. К сожалению, тот факт, что создатели фильма сэкономили, заметен сразу: харизмы у нового суперагента куда меньше, это же касается и его физических и актерских данных. Все на что оказался годен "ледяной куб" — это корчить серьезное лицо и относительно бодро передвигаться в кадре. Главный "плохиш", которого здесь сыграл неподражаемый Уильям Дефо, смотрится куда лучше, хотя справедливости ради стоит отметить, что и это далеко не лучшая его работа. Зато по части зрелищности фильм запросто может потягаться с куда более именитыми произведениями: насыщение картины погонями, перестрелками и рукопашными поединками превышает все разумные пределы.

Сюжет даже не пытается претендовать на что-то оригинальное и вполне укладывается в формулу: "вы нас — так, а мы вас — так, так и вот так!". Если подробнее — на президента звездно-полосатой державы готовится покушение, и единственный, кто может остановить начинающийся передел власти — это новый "тройной Икс", которого бывшее начальство (С.Л.Джексон) вызволяет из мест не столь отдаленных, куда оно же его и упекло. Все, что творится на протяжении полутора часов на экране, — это очередная попытка режиссера убедить зрителя в том, что пока есть "такие парни", свободе демократии ничто не угрожает.

Из интересных фактов стоит отметить присутствие в картине еще одного рэпера — Xzibit'a, который не так давно принял непосредственное участие в озвучке известнейшей игры "Хроники Риддика". Конечно, роль у него здесь второстепенная, но знать "наших" героев надо в лицо.

Как результат — крепкий боевик, насыщенный до отказа ураганным действием. Уйма шикарных дорогих машин, море оружия, весьма неплохие спецэффекты и операторская работа. Конечно, при обстоятельном подходе в фильме можно обнаружить немало кино-ляпов и несуразностей из разряда "такого не может быть, потому что не может быть в принципе". Но даже куда более знаменитая "Бондиана" грешила не самым серьезным подходом к реалистичности происходящего, так что не будем цепляться к этому представителю "более легкой весовой категории". В остальном — отличный фильм, не требующий никакого участия головного мозга, и поэтому идеально подходящий для расслабления после дня трудового.

Highcoaster



ДЕТСКИЙ УГОЛОК

Spongebob Squarepants And His Friends: Basketball



Жанр: *спортивный симулятор*
Разработчик и издатель: *THQ*
Дата релиза: *март 2005*
Количество дисков в оригинальной версии: *1*
Похожие игры: *NBA Slam&Jam*
Минимальные системные требования: *Pentium 4 / AMD Duron 1000 МГц, 256 Мб памяти, 3D-ускоритель с 16 Мб памяти*
Рекомендуемые системные требования: *Pentium 4/Athlon XP 2 ГГц, 512 Мб памяти 3D-ускоритель с 16 Мб памяти*

Симуляторы спорта для детей в последние два года переместились на мобильные платформы, оставив вылезающих из подгузников и распашонок деток на растерзание учебным программам и "взрослым" симуляторам. Хоть THQ, как вполне успешная игровая контора, обратила на сию несправедливость свой взор.

Баскетбол с набором команд из героев популярных в Канаде и США мультсериалов (в нашу гавань привозили только полнометражный трехмерный мультфильм "Джимми Нейтроник — маленький гений" и кое-что демонстрировали на кабельном канале Jetix) выполнен в ретро-2D с отлично отрисованным бэкграундом и использованием ярких текстур для оцифрованных фигур игроков.

Игровые события разворачиваются в родном городке маленького изобретателя Джимми Нейтроника — Ретровилле. Игрокам еще предстоит познакомиться с почти десятком игровых площадок этого городка и других популярных у закадычных друзей мест: от луна-парка и лаборатории Джимми до побережья океана и острова бикини. Однако главный герой в этой игре не Джимми, а мочалка по имени Боб, возжелавший стать гением баскетбола, но совершенно не умевший в него играть. Именно игрок научит этого оригинального персонажа добиваться победы на баскетбольной площадке. Еще два лидера, присутствующие в большинстве доступных команд — это малыш Тимми и Джимми Нейтроник.

В 26 командах играют 17 оригинальных персонажей. Матчи делятся на стандартные четверти часа (по правилам NBA), впрочем, все это происходит в значительно ускоренном виде. Игру ведут две команды по три персонажа в каждой. Правила аналогичные "взрослым" — по рукам не бить, на "владение мячом" и атаку отводится 45 секунд, "двойное ведение" и выбрасывание мяча за пределы площадки приводят к потере инициативы и вбрасыванию.

Можно сыграть товарищеский матч или пройти целый игровой сезон, по результатам которого вполне возможно организовать детский вариант Dream Team. После каждого матча выигравшая команда получает специальные карточки усиления игроков, которые можно применить перед следующим матчем: от удивительной точности при трехочковых бросках и сумасшедшей скорости до оригинального броска "сверху".

Тактический экран также присутствует и позволяет настроить расстановку игроков на позициях, их поведение (от агрессивной защиты до пассивной атаки и наоборот) или произвести замену выдохнувшегося персонажа.

Управление в игре очень простое: задействована и мышка, и несколько клавиш клавиатуры.

Музыка полна легкости, задора и той детской непосредственности и жизнерадостности, при которой сразу вспоминаются озорные эпизоды детства.

Комментарии к происходящему на площадке и возгласы игроков выполнены на английском языке теми же актерами, что и в мультфильмах. Плюс это или минус для неанглоязычных детей — решать скорее самим детям, уровень знаний которых в дошкольном и младшем школьном возрасте даст фору некоторым родителям.

После энного количества баталий в меню игры можно просмотреть статистику сыгранных матчей, отпечатать выигранную карточку с изображением любимого персонажа или мультяшного предмета, там же можно полюбоваться на завоеванные трофеи.

5 6 7 **8** 9 10

Благодаря этой игре дети смогут ознакомиться с элементарными правилами баскетбола, попробовать поиграть смешными "детскими" командами в игре с красивой мультяшно-трехмерной графикой; у героев игры проблемы только с узнаванием их персоналий на постсоветском пространстве.

Kreivuez
Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт"
www.mediacraft.shop.by

Кузя. На абордаж

Жанр: *Аркада/Приключение*
Издатель: *Медиахауз*
Количество дисков в оригинальной версии: *1*
Системные требования: *Windows 95/98/Me/2000/XP, Pentium-II 450 MHz/ III 500МГц, RAM 64/128 MB для 95/98/Me, 128/256 MB для Windows 2000/XP, 8x CDROM, DirectX 9-совместимая видеокарта с 3D ускорителем и 32MB RAM.*
Рекомендуемый возраст: *6-10 лет*

Совсем недавно я рассказывал вам, как маленький тролль Кузя лихо управлялся с картом на жукодроме. Сегодня наш герой собирался просто порыбачить рядом с домом. Но рыбалка получилась не совсем обычной.

Злая колдунья Айдуна перед смертью посадила в своей гробнице заколдованную яблоню, которая один раз в тысячу лет приносит всего одно яблоко, обладающее необыкновенным свойством. Тот, кому удастся открыть гробницу и съесть яблоко, сможет загадать три самых невероятных желания, которые немедленно исполнятся. Злая колдунья Сцилла, враг всего племени троллей, решила при помощи этого яблока навсегда избавиться от ненавистных троллей. И помешать ей в этом может только Кузя со своим другом бакланом Фернандо.

Вся игра представляет собой веселую аркаду, в которой нужно, управляя шхуной, отстреливать врагов, коих на пути великое множество. Первое задание в игре — научиться управлять шхуной, пользоваться биноклем и точно стрелять. Освоив эти навыки, можно смело пускаться в опасное плавание с самыми благими намерениями.

Управлять игрой удобнее всего при помощи клавиатуры и мышки. За движение шхуны отвечает классическая раскладка "WASD", за поворот пушки — курсорные клавиши. Эти же клавиши отвечают и за управление биноклем, а переключение между ним и пушкой осуществляется при помощи "горячих" клавиш. В игре предусмотрена возможность парной игры: тогда лоцману достается управление кораблем, а стрелок будет поражать врагов. Как только корабль приблизится к противнику на расстояние полета ядра пушки, активизируется прицел. Врагов можно также уничтожить при помощи мин, сбрасывая их за борт. В любой момент игра ставится на паузу — клавиша "Esc" позволяет перейти в меню, с помощью которого вы измените настройки, выйдите из игры, начнете заново или продолжите игру. В любой момент доступна помощь по нажатию клавиши "Q". Управление перенастраивается — совсем как во "взрослых" играх.

Переход на новый уровень возможен лишь после завершения всех текущих заданий. Положение корабля отображается в виде белого треугольника на компасе, внутри которого появляется карта тех бухт и заливов текущего уровня. Компас с картой постоянно размещается в нижнем правом углу игрового экрана. Здесь же отображаются все движущиеся и статические предметы. Зелеными кружками на карте обозначены очередные цели, при удалении от которых зеленый кружок перемещается на периферию карты, указывая направление. Красными кружками на карте обозначаются корабли противников, черными квадратами с белым черепом — корабли пиратов. Желтые квадраты указывают на проходы в подземный туннель. Там можно обновить оснастку или пушку корабля при помощи ценного артефакта.

Потопленный корабль противника оставляет после себя не только боеприпасы, но и всплывшие на поверхность обломки, которые используются для ремонта. Над такими "аптечками" парят пузырьки с красными крестами внутри. Подлечиться можно и при помощи пузорыб, настреляв их из пушки.

Всего в игре двенадцать игровых уровней. И для того чтобы спасти троллей от коварной Сциллы, придется пройти их полностью.

Каждый раз, устанавливая в дисковод новую детскую игрушку, я готовлюсь увидеть графику прошлого века. Очевидно, большинство разработчиков считает ниже своего достоинства сопровождать свои творения хорошей графикой. В этот раз мне повезло: графика просто великолепна. Конечно, шейдеров здесь нет, но картинки выполнены очень качественно и красиво. А некоторые визуальные эффекты не уступают многим взрослым играм. Достаточно упомянуть лишь волны, которые появляются в случае опрометчивого удаления от берега. Под стать графике и звуковое сопровождение: снаряды рвутся с оглушительным грохотом, паруса звенят, реи поскрипывают — эффект полного присутствия практически гарантирован.

Конечно же, Кузя вышел победителем в схватке с флагманом злой волшебницы. И даже первым съел волшебное яблоко. И так ему надоели приключения, что он тут же оказался дома, да еще и с рыбой. А вот об исполнении третьего желания можно будет узнать, пройдя игру самостоятельно.

Итог. Игра удалась. Она оказалась веселой, красивой и совершенно не утомительной. Причем играть в нее оказалось интересно не только юному тестеру, но и его вполне "крутому" старшему брату. Но поскольку предела совершенству нет, то итоговая оценка — 9 баллов.

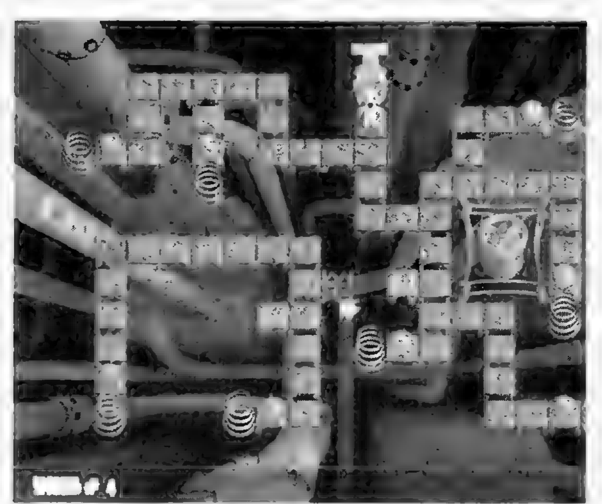
Prof



Снежок. Приключения на островах

Жанр: *Логическая игра*
Разработчик: *Alavar*
Издатель: *Медиахауз*
Количество дисков в оригинальной версии: *1*
Системные требования: *Windows 95/98/Me/2000/XP, Pentium-II 3000MHz, 64 RAM, 8x CDROM, DirectSound-совместимая звуковая карта, 4 Mb видео 3D*
Рекомендуемый возраст: *6-10 лет*

Медвежонок Снежок отправляется в путешествие по незнакомым мирам в поисках вкусных фруктов. На родину в Арктику он может попасть, только добравшись до ледяного айсберга. В игре четыре мира с 15 уровнями в каждом. Путь к цели будут преграждать пропасти и ловушки. Придется проявить смекалку и сообразительность, чтобы собрать ключи и открыть все замки.



Игра представляет собой набор головоломок с постоянно возрастающим уровнем сложности. Прекрасно развивает пространственное и логическое мышление. Игра нетороплива, но это только украшает ее.

Для достижения цели можно посидеть и подумать — ведь решение находится далеко не сразу. А чтобы ваш малыш не расстраивался, разработчики предусмотрели демонстрационный режим, в котором можно посмотреть на принцип решения задачи. При всей своей кажущейся простоте игрушка очень обаятельна. В ней практически нет отвлекающих звуков, лишь за кадром звучит приятная музыка.

Управление тоже очень простое. Достаточно кликнуть мышкой по нужному квадратику, как Мишка отправится в путь, собирая на своем пути фрукты. Эта игра напомнила мне сборник головоломок "Заработало". Единственное отличие — в уровне сложности, который адаптирован к рекомендуемому возрасту.

Любопытно, что сами головоломки имеют множество решений. Вполне возможно устроить детский логический чемпионат на скорость и оптимальность решения задачек, особенно если в качестве призов родители предусмотрят что-нибудь вкусное.

О графике многого не скажешь. Она мультяшная, яркая, но без изысков. Но графика в подобных играх совсем не главное.

Игра имеет превосходную реиграбельность и надоест очень не скоро. Научившись решать представленные в игру логические задачи, ребенок приобретет навыки пространственного мышления и ориентирования.

Общий вывод. В ряду головоломок для детей этот продукт один из самых приятных. К тому же, он наверняка придется по вкусу не только маленьким геймерам, но и их родителям. Поэтому — 8 баллов и рекомендация познакомиться поближе.

Prof

КРЕАТИВ

Half-Life 2. Мод за 5 минут

Half-Life 2 поистине уникальная игра. Игра с весьма необычной атмосферой, в которую хочется "погружаться " снова и снова. Многие геймеры проходят, а может уже и прошли Half-Life 2 по второму и даже по третьему разу. Если вы один из таких фанатов или просто хотите изменить привычный мир Half-Life 2, то эта статья для вас. Здесь я расскажу, как всего лишь с помощью "Блокнота" сделать из HL2 совсем другую игру.

Мод первый — "Зови меня Нео"

Если кто не в курсе, то первый мод к Half-life 2 назывался "Matrix" и появился почти сразу после выхода игры. Он позволял нам замедлять время, как в одноименном фильме "Матрица". Многие геймеры уже скачали этот мод и вдоволь наигрались с ним, но не у всех есть доступ в Интернет и не все смогли отыскать его там. Для тех, у кого нет Интернета, я кратко опишу, как создать этот мод самому.

Сначала любым текстовым редактором создайте файл с расширением *.txt (назовите его, как хотите, например "matrix"). В нем пропишите:

```
sv_cheats 1

alias "+matrix" "host_timescale 0.3;phys_pushscale 20;cl_phys_timescale 0.1;Physcannon_maxforce 10000;physcannon_minforce 3000;physcannon_tracelength 1000;physcannon_maxmass 8000;physcannon_pullforce 8000
alias "-matrix" "host_timescale 1, phys_pushscale 1;cl_phys_timescale 1;Physcannon_maxforce 1500;physcannon_minforce 700;physcannon_tracelength 250;physcannon_maxmass 250;physcannon_pullforce 4000;"

bind x "+matrix
```

Вместо "х" напишите клавишу, при нажатии которой будет включено замедление.

Примечание: Все команды должны быть написаны в четыре строчки (каждая команда в одну строку).

Теперь сохраните полученный текст в директории \hl2\cfg\, например C:\Games\Half-life 2\hl2\cfg\, а затем переименуйте его в "matrix.cfg". Все мод готов! Запускайте игру, открывайте консоль (клавишей "~") и вводите:

```
exec matrix.cfg
```

Мод второй — "Асталависта бейби"

Теперь мы научимся изменять параметры оружия. За них отвечают файлы типа weapon_x.txt, где х — это название оружия, например weapon_pistol.txt — пистолет, а weapon_smg1.txt — SMG винтовка. Находятся эти файлы в директории \hl2\scripts\.

Сначала я расскажу, как сделать бесконечные патроны к любому виду оружия, например к штурмовой винтовке. Открываем файл weapon_ar2.txt и находим в нем параметр clip2_size. Изменяем его значение с "-1" на "1". Таким образом, можно сделать бесконечный боезапас практически к любому оружию в игре.

Примечание: В большинстве случаем изменять придется не "clip2_size", а параметр "clip_size".

Также можно изменить максимальное количество патронов и ущерб, наносимый тем или иным оружием. Для этого надо редактировать файл skill.cfg в директории \hl2\cfg\. Открываем его, ищем строки типа sk_max_x "у", где х — название оружия, а у — максимальное количество патронов, которое можно взять с собой.

Теперь изменим ущерб, наносимый оружием. Находим строки типа sk_plr_dmg_x и sk_npc_dmg_x, где вместо х стоит название оружия. Изменяем эти параметры на нужные вам. Например, при изменении параметра sk_plr_dmg_ smg1 на "2" вы увеличиваете убойную силу винтовки SMG в 2 раза.

В файле skill.cfg также можно отредактировать здоровье всех NPC в игре. За это отвечает параметр "sk_x_health" (х — название NPC). Изменив, таким образом, все параметры для оружия и NPC можно полностью изменить баланс в игре.

Мод третий — "Грави-пушка"

Грави-пушка является уникальным и самым используемым оружием в Half-Life 2. Ближе к концу игры нам дали возможность поиграть с ее улучшенным вариантом (superphyscannon). Многие геймеры задавались вопросом: "А можно ли пройти всю игру с этим самым superphyscannon?" Можно, но получите вы ее не с самого начала игры, а только когда вам ее выдаст Алекс.

Как это сделать? Очень просто. Откройте консоль и в ней пропишите команду "map d3_citadel_04" (без кавычек), которая загрузит карту с улучшенной гравипушкой. Теперь опять откройте консоль и напишите команду "changelevel х", где х — это название карты, начиная с которой вы хотите проходить игру.

Примечание: пишите название карты, на которой вам доступен хотя бы ломик.



Еще можно сделать мощнее обычную гравипушку. Для этого создайте cfg файл (как вы это делали с модом "матрица") и в нем пропишите:

```
sv_cheats 1
restart
Physcannon_maxforce 90000
physcannon_minforce 15000
physcannon_tracelength 10000
physcannon_maxmass 1000000
physcannon_pullforce 20000
```

В игре "exec x.cfg", х — название cfg файла.

Запускайте игру и наслаждайтесь улучшенной гравипушкой.

Для тех, кому вышеперечисленных способов окажется мало, я объясню как с помощью Photoshop'a или другого графического редактора можно изменить текстуры игры.

Для начала вам понадобятся две программы: VTF2TGA, которая умеет конвертировать текстуры из формат vtf в понятный любому графическому редактору TGA, и Animated Texture Converter, которая нужна для обратной операции, т.е. для того чтобы поместить измененные текстуры обратно в формат vtf.

Для конвертации с помощью VTF2TGA нужно в командной строке любого файлового менеджера, например Total Commander, написать: vtf2tga X1.vtf X2.tga, где X1 и X2 — имена исходного и конечного графических файлов. Animated Texture Convecter работает аналогично.

Сами текстуры лежат в папке \hl\materials\ в формате vtf. В каких папках какие текстуры находятся, можно догадаться из их названия, например Effects — спецэффекты, Weapons — оружие и т.п.

Скачать VTF2TGA можно отсюда http://qvart.pisem.net/ vtf2tga.zip. A Animated Texture Convecter — отсюда http://forums.karamba.ru.

Конечно, существует еще масса способов, чтобы переделать HL2, а большинство из них можно придумать самому. Удачи вам, начинающие модеры.

Олег a.k.a Avi@tor
aviatorgamer@tut.by

Наш друг DOSBOX

Все началось с того, что мне в очередной раз захотелось сыграть в старый добрый X-COM: UFO Defense. Все-таки стратегия, не имеющая качественного аналога до сих пор. Откопав в залежах дисков заветный архивчик с игрой и распаковав его, я только горестно вздохнул. На моем P-IV 2400 MHz под управлением Windows 2000 игра запускаться напрочь отказалась. Впрочем, отключив в настройках вывод звука на Sound Blaster, мне все же удалось заставить ее работать. Но... в тактических миссиях курсор дергался как сумасшедший, скроллируя сразу до края карты, чем сводил на нет все удовольствие от процесса.

Вообще, у старых DOS-игр на новых мощных компах две проблемы. Во-первых, быстродействие современных процессоров в десятки, а то и в сотни раз выше, чем у тех процессоров, для которых эти игрушки разрабатывались. Во-вторых, все DOS-игры использовали прямой доступ к "железу", в частности, той же звуковой карте. Естественно, операционные системы семейства NT (Windows NT, 2000, XP) такого издевательства стерпеть не могут и "вешают" наглую софтину моментально. Причем если вторая проблема, по крайней мере частично, решена в Windows XP, то для первой оптимального решения до недавнего времени не существовало.

Этим оптимальным решением и является программа DOSBOX. Как следует из названия, она является средой для запуска DOS-программ, в частности, игр. На данный момент доступна версия 0.63.

Скачивание и установка программы не отняли много времени. После ее запуска появилось окно консоли, схожее с окном DOS-сессии Windows. Ознакомившись с руководством, я ввел следующие команды:

```
mount C: C:\dosgames
```

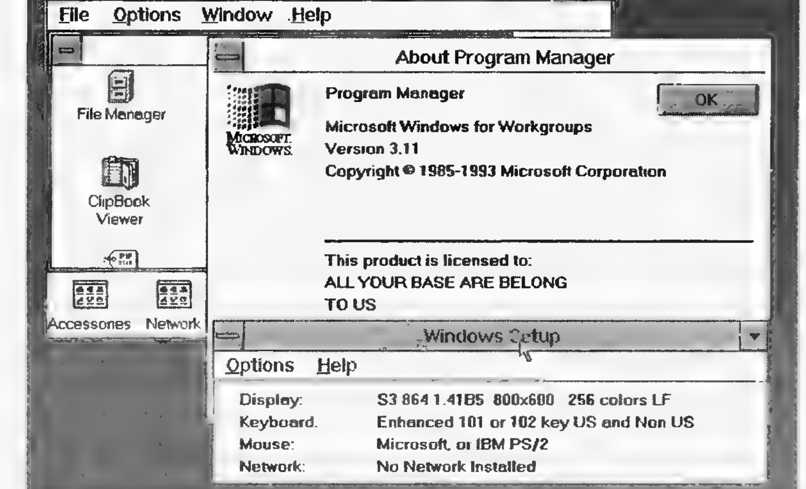
Эта команда подключила директорию, где располагались у меня DOS-игрушки, как виртуальный логический диск С.

Затем:

```
C:
CD X-COM
full.bat
```

Здесь совсем просто. Переход на только что "созданный" логический диск С: и вход в директорию X-COM. Последняя команда — запуск игры. Игра нормально запустилась. Скорость была оптимальной. Эмуляция Sound Blaster-а нареканий не вызвала. Ctrl/F11 и Ctrl/F12 позволяли регулировать "быстродействие" виртуального процессора. Удовлетворив свою ностальгию, я решил продолжить эксперименты с DOSBOX. Следующим объектом исследования стал Warcraft II: Tides of Darkness.

Эта игра, кроме всего прочего, использует так называемый hi-res VGA видеорежим (640x480, 256 color, UNIVESA). А курсор "рыскал" в ней уже на Pentium II 300 MHz, не говоря уже про более быстрые машины. Когда же я пытался запустить Warcraft II под Vmware, игрушка нагло "вешалась".



DOSBOX же выдержал это испытание с честью. Картинка нормально отображалась, как в оконном режиме, так и в полноэкранном. Скорость игры и скроллинга, соответственно, была нормальной. Звук тоже не подкачал.

Заглянув в каталог программы, я обнаружил там файл с многозначительным названием dosbox.conf. Как и следовало ожидать, это был конфигурационный файл DOSBOX. Он отлично структурирован и откомментирован. Больше всего меня заинтересовала последняя секция.

```
[autoexec]
```

Как следовало из комментария, команды, перечисленные в этой секции, выполняются при запуске программы. Отлично! Я добавил туда следующие команды:

```
mount C: C:\dosgames
C:
CD X-COM
full.bat
```

Сохранил отредактированный файл под названием xcom.conf. Затем сделал копию ярлыка запуска программы. В свойствах копии (параметр Target) заменил строчку

"C:\Program Files\DOSBox-0.63\dosbox.exe" -conf "C:\Program Files\DOSBox-0.63\dosbox.conf"

на строчку:

"C:\Program Files\DOSBox-0.63\dosbox.exe" -conf "C:\Program Files\DOSBox-0.63\xcom.conf"

Последним штрихом стало переименование этого нового ярлыка в "X-COM — UFO Defense". После двойного щелчка по этому ярлыку запустился DOSBOX, и тут же — X-COM. Что и требовалось доказать!

Вообще DOSBOX удивительно многофункциональная программа. Есть поддержка XMS и EMS менеджмента памяти.

Эмулируется не только классический Sound Blaster, но и Gravis UltraSound. И даже PC Speaker, причем звук выводится не на "пищалку", а на звуковую плату. Грамотное решение. Игра требует CD-ROM? Нет проблем, есть возможность подключения iso-образов. Есть также (не знаю, насколько корректная) эмуляция модема и Direct Cable (нуль-модема).

Еще одна интересная фишка — возможность вывода звукового сопровождения в файл (Ctrl-F6). Запись партии в Warcraft II — торжественные марши, перемежаемые бодрыми "My Lord?", "Yes, Sir!" и лязгом мечей — крутилась у меня на компьютере несколько дней.

Скачать эту прелесть можно с http://dosbox.sourceforge.net/. Программа абсолютно бесплатна.

MIKsoft aka Юзич
miksoft77@mail.ru

ПОДРОБНОСТИ

Day of Defeat

сетевые баталии

Жанр: *многопользовательский шутер*
Разработчик: *Day of Defeat Team*
Издатель: *Valve Software*
Дата релиза: *01.05.03*
Минимальные требования: *Pentium III/Duron 600 MHz, 128 MB RAM, видеокарта с 8 MB VRAM, 300 Мб свободного пространства, + HL 1.6*
Рекомендованные требования: *Pentium 3/Athlon 1 GHz, 256 MB RAM, видеокарта с 64 MB VRAM*
Похожие игры: *Call of Duty, Medal of Honor (многопользовательская часть)*
Сайт игры: *www.dayofdefeat.com*

Уже почти 7 лет движок игры Half-life пользуется у моддеров огромной популярностью благодаря исключительной гибкости в использовании и простоте в обращении. Огромное количество хороших модов уже вышло, многие еще лишь в процессе создания (хотя все самые перспективные разработки перенесены на движок HL2). В этом обзоре хочу представить вам один качественный мод "старой волны".

Действие разворачивается в эпоху Второй мировой войны, заключительную ее часть — 1944-1945 годы. Карты, входящие в основной набор, и военные действия охватывают такие события и места, как высадка в Нормандии, захват французского города Канны, высадка десанта в Сицилии, охота на германские Nebelwerfer'ы в Голландии и многие другие. В целом, все достаточно исторически достоверно и интересно. В игре 3 стороны — Германия (Axis), Англия и США (Allies), у каждой из которых представлены реально существовавшие оружие и униформа. По графике и текстурам ничего плохого сказать нельзя — авторы постарались выжать максимум из устаревающего движка HL. Неплохо смотрятся развалины домов, вода (хоть до "шейдерной" ей еще и далеко), плюс сама архитектура выполнена в подходящем стиле: полуразваленные одно- и двухэтажные дома, горящие танки и самоходки, выбоины от бомбежек и крупных снарядов. Модели солдат выглядят неплохо, хотя некоторые угловатости заметны. В целом, графика стабильно держится на уровне того же самого CoD, т.е. не сильно отвлекает от самого процесса игры и дает сосредоточиться на выполнении указанных целей.

Цели в DoD бывают, в основном, трех типов.

Первый тип — карты, где основной целью является захват флагов. Флаг можно захватить, просто приблизившись к нему, при условии, что в зоне захвата флага (зона обозначается появлением небольшого белого флажка в нижнем левом углу экрана) нету вражеских солдат. Для захвата некоторых флагов потребуется несколько человек одновременно, но захватывается он по тому же принципу.

Второй тип — карты, на которых одна команда должна уничтожить какой-либо объект (или объекты), а вторая — не допустить этого в течение какого-либо промежутка времени. Уничтожить объект можно взрывчаткой (которая, как правило, лежит рядом с точкой респавна) либо по тому же принципу, что и флаг, — т.е. приблизившись к цели при условии отсутствия оппонентов.

Третий тип — карты, на которых присутствуют как флаги, так и цели; встречаются также карты, где у каждой команды есть собственные объекты для охраны и вражеские объекты для уничтожения.

Каждая из представленных в оригинальной версии карт хорошо сбалансирована и интересна и ориентирована на разное количество людей: в основном, конечно, это 4-12 человек, хотя встречаются и гигантские карты, ориентированные на 16 и более игроков. Очки в игре начисляются за захват флагов или выполнение других целей, заданных картой (фраги тоже засчитываются, но не влияют на положение в рейтинге).

Перейдем к рассмотрению классов игроков, представленных в этом моде:

1. Rifleman/Grienader: Основной класс игроков, ибо винтовки — смертельное и точное оружие. Используются как в закрытых помещениях, так и на огромных пространствах. Обе винтовки (как немецкая, так и американская) могут быть использованы в качестве оружия ближнего боя, когда не хватает патронов или просто надо бесшумно снять врага. Германская K98 — более смертоносна, но требует перезарядки после каждого выстрела, а Garand rifle (США), в отличие от нее, более скорострельна, но гарантированно убивает врага только с двух попаданий. Каждый Rifleman/Grienader имеет в наличии по две гранаты.

2. Staff Sergeant/Stosstruppe: Данные ребята также вооружены винтовками, но более скорострельными и с меньшим разбросом пуль. Альтернативная атака германской винтовки — удар прикладом. Данные экземпляры хорошо зарекомендовали себя на малых и средних дистанциях (например, при бое в городе). Американская M1 Rifle имеет самый небольшой разброс среди винтовок, благодаря чему можно очень точно стрелять сидя или лежа. Бойцам данного класса также выдается по две гранаты.

3. Sergeant/Unteroffizier: Автоматы, которыми экипируются бойцы данного класса обеих сторон, прекрасно подходят как для штурма зданий, так и для битв на малых дистанциях. Американские автоматы обладают высокой точностью, но сравнительно низкой скорострельностью. Германский же вариант более скорострелен, но чуть менее точен. У каждого из бойцов данного класса на старте имеется по одной гранате.

4. Master Sergeant/Sturmtruppe: Вооружены мощными и скорострельными автоматами, обладающими низкой точностью и средним по объему боезапасом. Идеальны для обороны небольших коридоров, зданий или проемов. Каждому Master Sergeant / Sturmtruppe выдается одна граната.

5. Sniper/Scharfschuetze: Им выдаются типичные снайперские винтовки — точные, смертоносные, но "медленные". Оптический прицел "настраивается" около секунды, так что выскочить и сразу точно выстрелить (привет, CS!) не получится. Снайперам отведена роль бесшумных убийц, залегающих во всевозможных проемах, воронках и окнах — оттуда метким огнем они контролируют выделенный участок. Типично "снайперские" точки часто закидываются гранатами, так что при игре за снайпера нужно держать ухо востро — при этом сами снайперы гранатами не вооружаются.



6. Support infantry/MG-Schutze: Пулеметчики — скорострельные и точные, но неповоротливые. Для того чтобы пострелять с пулемета, надо установить его на сошки при помощи альтернативного режима — сделать это можно либо на специальных пулеметных гнездах (обозначается в нижнем левом углу) либо просто лежа на земле / в каком-нибудь проеме. Без "установки" попасть будет невозможно — прицел сразу же уйдет в небо. Пулемет американцев — BAR — может стрелять даже в неразложенном состоянии, правда, не так точно, как автомат, но зато может быть в любое время установлен для прикрытия своих солдат. Применять пулеметы можно повсеместно, главное только, чтобы пулеметчика было сложно обойти, так как его оружие имеет весьма ограниченный сектор обстрела.

7. Machine gunner/MG42-Schutze: У этих ребят на вооружении еще более смертоносная версия предыдущих пулеметов, с повышенной скорострельностью и боезапасом. Немецкий же MG-42 вообще плюет огнем с огромной скоростью — для него "ограничителем" служит шкала перегрева в правом углу экрана, которая не позволяет сразу истратить все 250 патронов боезапаса. Американский 30-caliber machine gun менее скорострелен, зато разброс у него меньше. Ребята данного класса отлично зарекомендовали себя в качестве обороняющихся; при этом главное качество пулеметчика — правильный выбор позиции.

8. Bazooka/Panzerschreck: Обладают оружием, предназначенным даже не столько для нападения, сколько для выполнения задач, поставленных на данной карте. С помощью базуки можно разрушать габаритные цели, создавать новые проходы (к примеру, из трещины в здании). В крайнем случае, можно применять для уничтожения снайперов/пулеметчиков в окнах.

"Английских" классов в игре присутствует лишь 5, но существенных отличий между ними и американцами обнаружено не было.

Правильный подбор и распределение классов — очень важная составляющая успеха любой команды. Например, не стоит выбирать снайпера или пулеметчика, если требуется быстро прорвать вражескую линию обороны. Крайне желательно, чтобы в команде присутствовали разные классы: Staff Sergeant прикрывает Machine Gunner'а с флангов, а Sniper поддерживает Rifleman'ов в нападении.

В игре присутствует огромное количество голосовых команд, по аналогии с командами в Counter-Strike. Но разработчики пошли немного дальше и усовершенствовали их. Теперь "voice commands" слышны врагам, если они находятся поблизости, поэтому для бесшумной коммуникации, кроме микрофона (очень и очень полезная штука в этой игре — грамотно координировать действия, сообщать о "местах залегания" снайперов и пулеметчиков, указывать цель для штурмов без него очень сложно), вы можете отдавать так называемые "Hand Signals" — при этом модель вашего персонажа показывает, какой фланг надо штурмовать или кому закидывать "сюрприз" в виде гранаты.

Еще одной полезной "фичей" DoD'а является бег — возможность на короткий промежуток времени значительно увеличить скорость перемещения. Правда, после этого вы значительно замедляетесь, пока не восстановится ваша Stamina или выносливость. Полезно применять в случаях, когда нужно обойти пулеметное гнездо или снайперскую точку, или убежать от гранат. Кстати, разработчики предусмотрели возможность в игре "возврата" (поднял и бросил обратно) гранат — единственная игра, на моей памяти, с такой возможностью.

Всех заинтересовавшихся приглашаю посетить официальный сайт игры www.dayofdefeat.com или www.dayofdefeat.ru, скачать необходимые элементы и присоединится к сражениям!

Corrosion



КОДЫ

Street Racing Syndicate

Нажмите **[Up]**, **[Down]**, **[Left]**, **[Right]** для активации строки ввода чит-кодов:
SICKJDB — разблокировать Subaru S202 STi в аркадном режиме.
SICKJZA — разблокировать 1996 Toyota Supra RZ в аркадном режиме.
RENESIS — разблокировать Mazda RX-8 в аркадном режиме.
IGOTGST — разблокировать 1999 Mitsubishi Eclipse GS-T в аркадном режиме.
MYTCGTS — разблокировать 2004 Toyota Celica GT-S Action Package в аркадном режиме.
GOTPOPO — разблокировать полицейские машины в аркадном режиме.
LETMEGO — предупреждение полиции вместо штрафа (только три первых раза).
FIXITUP — бесплатный ремонт машины.

Men of Valor

В консоли нажмите клавишу [TAB] и набирайте:
dinkydau — режим бога.
madminute — получить боеприпасы.

Hearts of Iron 2

Нажмите **F12** во время игры и наберите любой из нижеследующих кодов:
dissent — дает много dissent.
supplies — дает много припасов.
transports — дает много транспортов.
escorts — дает много в эскорт.
robespierre — доступна любая реформа по вкусу.
nuke — получить атомную бомбу.
energy — получить много энергии.
metal — много металла.
rubber — много каучука.
money — много денег.
oil — много нефти.

Следующие читы имеют две функции. Если написать первый раз — код включится, второй раз — выключится:
manpower — режим бога.
difrules — уровень процессора.
nowar — вкл./выкл. войну.
norevolts — вкл./выкл. восстания.
nolimit — ограничения количества солдат.
nofog — туман.
handsoff — вкл./выкл. руки.
showxy — координаты.
showid — номера провинций.
fullcontrol — искусственный интеллект.

Freedom Force vs The Third Reich

Откройте в блокноте файл **"init.py"** и добавьте в него следующую строку:
ff.CON_ENABLE=1

Сохраните изменения и начинайте игру.

Во время игры вызовите консоль клавишей **[~]** и вводите следующие коды:
god() — режим бога.
peace() — враги не атакуют.
Mission_Win() — победа.
DEBUG_ALLPOWERS=1 — разблокировать индивидуальные способности.
Campaign_AddCP('[имя]',[число]) — добавить очки герою.
Campaign_AddPrestige([число]) — повысить рейтинг.

Scrapland

Активируем консоль нажатием клавиш **[Ctrl]+[~]** во время игры, затем вводите следующие чит-коды:
/god — режим бога.
/Scrap.SetMoney # — добавить # количество денег.
/Scrap.SetSaveVar # — добавить # количество жизней.
/freeze — заморозить весь мир (за исключением игрока).
/unfreeze — разморозить.
/speed # — изменить скорость протекания времени в мире.
/free — проходить через стены.
/stop — пауза.
/go — убрать паузу.
/save — сохранить игру.
/reload — перезагрузка.

Act of War: Direct Action

FORTKNOX — получить $1000.
KEYHOLEMASTER — открыть карту.
INEEDALLTECHNOS — получить полный доступ к дереву технологий, неиссякаемая сила и безграничный кредит.
YEEPEEKAYE — применить ядерное оружие.

ПОДРОБНОСТИ

Битва Альянс vs Нежить

В продолжение рассказа о тактике ведения боя за Альянс, в этой статье попытаемся разобраться, как бороться против Нежити.

Рассматривая Нежить в Warcraft III TFT, сразу понятно, что раса жесткая, — всегда выходят напряженные матч-апы, имеет одних из самых сильных героев в игре (если не самых сильных). Против Хумана андеды чаще всего строят всем известную тройку — Death Knight + Lich + Creep Lord.

Итак, билдордер стандартный. Все так же с одним проходом.

1. Рабочий строит алтарь, остальных на золото, заказываем еще двух.
2. Вышедший раб строит барак;
3. Следующий — ферму, далее еще одну;
4. Остальные на лес;

Рекомендую ставить вышку после начала апгрейда Ратуши. Выбор: магическую или боевую, целиком зависит от игры Андеда. Если он харасит герои+гули — ставим боевую, если только героями — магическую.

В начале игры (если андед не строит пауков) 100% прибежит DK и начнет харасить. Вот варианты того, что примерно предпримет герой:

1. Будет бегать вокруг вас, пока вы крипитесь, и когда у монстра останется 100 hp, кинет coil;
2. Попытается убить рабов;
3. Попытается убить Архимага (если конечно вы построили именно его), направляя скелетов и кидая coil.

А теперь варианты борьбы с харасом:

1. Как только DK подбежит, тупо фокусите его. Не бейте монстров.
2. Вызывайте ментов с леса и убивайте скелетов, далее DK.
3. Сначала фокусим скелетов, затем принимаемся за DK. Своим героем бегаем вокруг армии, тем самым не давая атаковать скелетам.

Опишу, на мой взгляд, самую распространенную стратегию против Андеда (рифлы+кастеры).

Первый герой — Архимаг. Как только он вылезет из алтаря, сразу же идем зачищать ближних крипов. Т.к. DK 100% попытается добить нейтрала, нужно раньше его прихода убить монстров. Для этого добавляем 3-4 мента в ряды вашей армии.

Производим 5-6 футманов. Во время грейда ратуши строим кузницу и ларек. Лесопилку можно построить и после, но если undead харасит в начале игры масс гулями, то она нам понадобится гораздо раньше (для апгрейда башни). Постройте 1-2 рифла до окончания апгрейда.

Итак, вы отбились от хараса. Продолжаем раскачивать Архимага (желательно до 3 М). После грейда ратуши нужно выбрать второго героя. В 90% игр большинство геймеров выбирают Горного Короля. Кроме него можно купить панду. И даже Firelord'а (но в нынешнем патче его сильно урезали). Возводим Храм Истины.



Рис. 1. 1. Футманы и МК убивают берсерков. 2. Менты — огров.



Рис. 2. Встречаем армию нежити clap'ом.

После выбора героя возможны три варианта дальнейших действий:

1. Идем к Андеду на базу и пытаемся вынести ларек, убить как можно больше гулей.

2. Делаем 4 мента и бежим, вместе с армией, строить экспанд (см. рис. 1). Не забывайте, что у второй базы есть свои плюсы и минусы. Плюс — много ресурсов! Минусы — во время постройки экспанда андед будет раскачивать героев. Если Ud раскачает героев до DK 4 М, Lich 3 М, CL 2 М, то это может обернуться для вас поражением.

3. Идти крипиться, стараться как можно сильнее раскачать МК.

Продолжаем строить рифлов и качать их. Из кастеров выбираем пристов и сорок. Не вступайте с Андедом в битву, если у вас не прокаченный МК (хотя бы до 3 М).

Итак, у нас МК (3 М), 5-6 футманов, 5 рифлов, 3 прокаченных на диспел приста, 1-2 сорки, пару свитков лечения. Сразу же выводим МК вперед и встречаем Андеда clap'ом. Старайтесь фокусить всей армией по одному гулю. Как только андед вызывает скелетов, сразу же диспельте их. Если CL сделает прокол и ваш МК и армия оглушены, а гули забежали в ряды вашей армии, сразу же телепортируйтесь, так как рифлы не смогут атаковать издалека и гули порвут их в клочья. Если вам повезло и этого не случилось, спокойно убивайте гулей и используйте свитки лечения (см. рис. 2).

Пару слов об основных стратегиях Андеда против Хумана.

1. Масс гули. Контрятся масс рифлами+МК с прокаченным clap'ом.

2. Дестроеры. Строим рифлов+присты. Также можно попробовать сделать много-много вертолетов.

3. Мясники (абомины). Рифлами их убить тяжело (но возможно при хорошем микро контроле). В ноль абомины уходят от грифонов. Если нет возможности построить грифонов, то попытайтесь убить мясников масс рифлами+сорки+присты.

4. Фиенды (aka пауки). На теперешний день достаточно редкая стратегия (против альянса). Но все же некоторые игроки ее используют (например, rS.PhilBot). Апгрейдим щиты для пехотинцев и смело крепимся. Далее я советую сделать экспанд и уходить рифлы+кастеры. Также можно переучить Архимага на дождь и полностью задавить андеда.

И, напоследок, несколько советов:

Андеды очень любят, раскачав DK до 3 М и Lich 1 М, бегать и отстреливать ваших магов. Против этого я рекомендую строить первого мага сорку. Как толь DK&Lich подбегут, сразу же используйте slow на какого-либо героя и кидайте болта Горным Королем. Пытайтесь окружить героя. В конце концов, вы своего добьетесь.

Если вы качаетесь, а с тыла подбежали гули и начали бить ваших рифлов, то не пытайтесь вступать в битву, а просто телепортируйтесь. Вы можете спасти своих юнитов и даже исход игры.

PorT21::FlasH

РЕЙТИНГ ПРОДАЖ PC-ИГР ЗА АПРЕЛЬ В США/КАНАДЕ (ИСТОЧНИК: NPD FunWorld)

1. Guild Wars (NCsoft)
2. World of Warcraft (Vivendi Universal Games)
3. The Sims 2: University (Electronic Arts)
4. Doom 3: Resurrection of Evil (Activision)
5. The Sims 2 (Electronic Arts)
6. Stronghold 2 (2K Games)
7. Half-Life 2 (Vivendi Universal Games)
8. Seaworld Adventure Parks Tycoon (Activision)
9. The Sims Deluxe (Electronic Arts)
10. Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory (Ubisoft)

РЕЙТИНГ ПРОДАЖ КОНСОЛЬНЫХ ПРОЕКТОВ ЗА АПРЕЛЬ В США (ИСТОЧНИК: NPD FunWorld)

1. Doom 3 (Activision, Xbox)
2. Midnight Club 3: Dub Edition (Take2 Interactive, PS2)
3. Jade Empire (Microsoft, Xbox)
4. God of War (Sony, PS2)
5. Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory (Ubisoft, Xbox)
6. Midnight Club 3: Dub Edition (Take2 Interactive, Xbox)
7. MVP Baseball 2005 (Electronic Arts, PS2)
8. Lego Star Wars (Eidos Interactive, PS2)
9. WWE Wrestlemania 21 (THQ, Xbox)
10. Lego Star Wars (Eidos Interactive, Xbox)

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ON-LINE

Morrowind addons

выбираем лучшее

Морровинд, не побоюсь этого слова, божественная игра. Нигде ранее я не видел такого интересного сюжета, такой свободы действий, такой продуманности геймплея. В этом материале хотелось бы познакомить вас с лучшими, на мой взгляд, плагинами для Морровинда, чтобы добавить в него хоть крупицу, а может даже больше, новых ощущений. Не спорю, модификаций выходит более чем достаточно, но действительно хороших, ничтожно мало. Большинство пропадают из-за ошибок программистов, багов, глю... ладно, не будем о плохом, а приступим к делу, а именно — к обзору самых значительных и стоящих дополнений к игре.

Официальные плагины

Стоит упомянуть, что Bethesda не пренебрегает созданием плагинов к своему детищу и что их работы бесплатны (ну кроме, конечно, Tribunal и BloodMoon).

Siege at Firemoth — Установив эту модификацию, вы узнаете, что скелеты захватили форт Огненной бабочки, и только вы сможете спасти его от этой напасти. Задание по освобождению форта вам дает не кто иной, как Селлус Гравиус, глава имперской канцелярии. Не подведите империю!

Примечание: во время осады форта вы сможете командовать целым отрядом(!) наемников.

Link: *http://tes.ag.ru/cs/catalog/mods/1C/SiegeAtFiremoth1.1_1C.rar*

Area effect arrows — Этот мод добавляет Андарен, торговку стрелами в Вивеке, нижнем поясе квартала чужеземцев. Тут вы найдете все, что нужно профессиональному лучнику: от обычных стрел до стрел, заряженных ядом гадюки и зачарованных на групповое поражение, и, само собой, огромный выбор самих луков. Поговаривают, что изредка у Андарен появляется лук Сул-Сентипула, который дается нам при прохождении основной сюжетной линии.

Link: *http://tes.ag.ru/cs/catalog/mods/1C/AreaEffectArrows_1C.rar*

Helm of Tohan — Давным-давно, в Морровинде был потерян мощнейший артефакт — Шлем Тохана (вольный перевод). В Дагон Феле только о нем и говорят. Отправляйтесь туда и соберите информацию о нем.

Link: *http://tes.ag.ru/cs/catalog/mods/1C/HelmOfTohan_1C.rar*

Bitter coast sounds — Хотите почувствовать себя в джунглях из какого-нибудь Far Cry? Тогда установите Bitter coast sounds mod — и наслаждайтесь новым звуками дикой природы, на побережьях Морровинда.

Link: *http://tes.ag.ru/cs/catalog/mods/1C/BCSounds_1C.rar*

Новые квесты

Вам наверняка хочется новых историй, в которые вы бы окунулись головой и не отрывались, пока не пройдете до конца. Тогда смотрите эту подборку!

Kagrenac — Этот квест добавляет историю, пройдя через которую, вы получите легендарный жезл Кагренака. Но чтобы заполучить вожделенный артефакт, вам придется пройти через огонь и воду.

Link: *http://tes.ag.ru/cs/catalog/mods/1C/Kagrenac_1C.rar*

Flying Ship — Построили как-то раз Гномы летучий корабль. Да скоро вымерли они, а корабль так и остался недостроенным. Давайте исправим это упущение! При выполнении квеста вы найдете кучу информации о Гномах, а после прохождения вас по-царски наградят.

Link: *http://tes.ag.ru/cs/catalog/mods/1C/FlyingShip_1C.rar*

Возвращение Кая — Плагин возвращает в Балмору командира Клинков, Кая Косадеса. Но вам предстоит испытание, по его доставке в город. Настоящим Нереварам все по зубам, не так ли?

Link: *http://tes.ag.ru/cs/catalog/mods/1C/CaiusReturn_1C.rar*

Necromancer — Вы хотели когда-нибудь встретить некроманта или стать им? Этот квест предоставит вам такую возможность! Сюжет крутится вокруг древней расы некромантов и неизвестного артефакта. Прямо скажем, захватывающая история!

Link: *http://tes.ag.ru/cs/catalog/mods/1C/Necromancer_1C.rar*

Доспехи

Теперь перейдем к вопросу личной безопасности. Покупка хорошего доспеха — залог вашего успеха.

Fireblade armor — Добавляет в игру новые доспехи "Огненных клинков".

Link: *http://tes.ag.ru/cs/catalog/mods/1C/Fireblade_Armor_1C.rar*

Black Bone Armor — Добавляет новый набор костяных доспехов.

Link: *http://tes.ag.ru/cs/catalog/mods/1C/black_bone_armor.rar*

CM Battle Shields — Установив этот плагин, вы получите около двух десятков новых щитов.

Link: *http://tes.ag.ru/cs/catalog/mods/1C/CM_battleshields_1.0.zip*

Dreugh Armor — Пополняет комплект доспехами неких Дрегов.

Link: *http://tes.ag.ru/cs/catalog/mods/1C/Dreugh_armor_1C.rar*

Kynareth armor — С помощью этого плагина вы можете заполучить броню ордена Кинарет.

Link: *http://tes.ag.ru/cs/catalog/mods/1C/Kynareth_1C.rar*

Мандалорианский доспех — Добавляет доспех Мандалорианца из Star Wars. Точно такой, какой носил знаменитый наемник Боба Фетт.

Link: *http://tes.ag.ru/cs/catalog/mods/1C/SW_Armor_1C.rar*

Оружие

Средства убиения необходимы в Морровинде. Ну если только вы не хотите увидеть себя мертвым...

Dragon blade — Установив этот плагин, вы получите новый, очень качественный "клинок дракона". Все, что вам требуется, это заглянуть в Балморскую гильдию бойцов и выторговать оружие у Вэйна.

Link: *http://tes.ag.ru/cs/catalog/mods/1C/Dragon_blade_1C.rar*

Dragon sabre — Ну а этот плагин добавит "саблю дракона". Очень эффективное оружие. Да и прорисован очень качественно.

Link: *http://tes.ag.ru/cs/catalog/mods/1C/Dual_Dragon_sabre_1C.rar*

Beautiful collection — Огромное количество нового оружия, улучшенные характеристики старого, все это вы найдете в плагине Beautiful collection.

Link: *http://tes.ag.ru/cs/catalog/mods/1C/beautifull_collection_1C.rar*

Brom — Добавляет два новых меча: серебряный и обычный с повышенными характеристиками. Первый вы найдете в кальдере, ну а чтобы найти второй, вам понадобится купить книгу "Легенда о братьях Бром" в Вивеке. Найти ее можно у торговца редкими книгами, Джобаши.

Link: *http://tes.ag.ru/cs/catalog/mods/1C/Brom_1C.rar*

Demon mace — Установив этот плагин, вы сможете использовать демоническую булаву из музея артефактов в Морнхолде.

Link: *http://tes.ag.ru/cs/catalog/mods/1C/Demon_mace_1C.rar*

Тотальные конверсии

Плагины, которые я перечислили ранее, добавляют в игру какую-то одну новую вещь. А как насчет таких плагинов, которые заменяют абсолютно все? Правда, они отличаются не только количеством замен, но и своим объемом. Так, что перед тем как начать скачивать, обратите внимание на размер мода, а также посмотрите на список багов.

Sea of destiny (80MB) — Бывают хорошие работы, бывают отличные работы, а бывают шедевральные работы. К последним и относится Sea of destiny. Я уверен, если бы этот плагин был коммерческим, он бы раскупался с вдвое большей скоростью, чем Tribunal и Bloodmoon вместе взятые. Плагин добавляет огромное пространство для исследования. Остров, по размерам равен Солстхейму, и даже небного больше него. Мы получаем несколько сотен дополнительных локаций. Около полсотни городов и пещер. Сюжетная линия мода по продолжительности превосходит основную линию Морровинда. Также мы получаем в свое распоряжение кучу новой амуниции, оружия, заклинаний и предметов. Нас окружают тысячи новых NPC и монстров. Я настоятельно рекомендую вам скачать этот плагин, даже несмотря на размер, — поверьте, он того стоит.

Link: *http://tes.ag.ru/cs/catalog/mods/Sea_of_destiny.exe*

Sea of destiny: Frost Fall (600kb) — Expansion pack к лучшей глобальной модификации для Морровинд. Все, как и в оригинале, высшего качества. Это новый остров с большим количеством достопримечательностей, и около двадцати новых побочных квестов.

Link: *http://tes.ag.ru/cs/catalog/mods/sodff.exe*

Sword of Perithia (25mb) — Еще один глобальный мод. Меньше чем Sea of destiny и немного баговатый. Но это не затмевает его достоинств. Во-первых, остров держит в своих недрах просто немыслимое количество секретов и тайн. Во-вторых, сюжет действительно очень продуман и содержит много философских мыслей. Пройти основной сюжет сможет только умный и хитрый игрок. Среди багов стоит заметить нестабильность игры с включенным модом и невозможность заинсталлить плагин поверх версии 1С/Акелла. Но эти проблемы лечатся установкой патчей 1.33 и 1.34. Так что качаем мод и заплатки — и вперед, к постижению великой тайны "Меча Перитии"!

Link: *http://tes.ag.ru/cs/catalog/mods/SwordOfThePerithia.zip*

Patch 1.33: *http://tes.ag.ru/cs/catalog/mods/SOP1.4Patch1.0.zip*

Patch 1.34: *http://tes.ag.ru/cs/catalog/mods/SOP1.4Patch1.34.zip*

Изменение графики

Morrowind visual pack 2.11 — Этот мод изменяет текстуры Морровинда на более четкие, после его установки привычный мир невозможно узнать. Перед тем как зайти в пещеру, убедитесь, что ваши нервы крепки, как сталь, иначе можете поприветствовать обморок.

Link: *http://tes.ag.ru/cs/catalog/mods/mw_visual_pack_2.11.ace*

A.R.T.S
arts_91@mail.ru

Полезно знать

http://www.mem.com.ru/form/

Хотите устроиться на работу, но не знаете, как себя преподнести, то есть написать о себе резюме? Этот сайт поможет создать "лицо" для работодателя. Теперь это не проблема!

http://compmuseum.narod.ru

На ресурсе "История Компьютеров в России" вы сможете найти много информации о том, как все начиналось и как все есть на данный момент. Истории о легендарных личностях и компьютерах, большой материал о появлении компьютерных играх и многое другое.

http://forum.my-epson.ru/

Этот сайт посвящен уменьшению расходов на печать и повышению качества на струйных принтерах Epson. Тут вы найдете информацию о системах непрерывной подачи чернил, о программаторах чипов Epson, об автообнуляющихся чипах Epson, о качественных чернилах, инструкции по заправке картриджей Epson, о сервисных программах для принтеров Epson, а также сможете задать вопросы, касающиеся принтеров Epson на форуме.

http://www.brusberg.net/1/tutorials/camera/cameratut.htm

Большой tutorial на английском языке по отрисовке и ретуши фотоаппарата в Photoshop'е.

http://www.universalinternetlibrary.ru/book/norbekov/1.shtml

Книга "Опыт дурака или ключ к прозрению" доктора психологии, доктора педагогики, доктора философии в медицине, профессора, М. С. Норбекова. Крайне полезная книга про лечение зрения и прочих недугов, очень хорошая философия и интересные взгляды автора на эти проблемы.

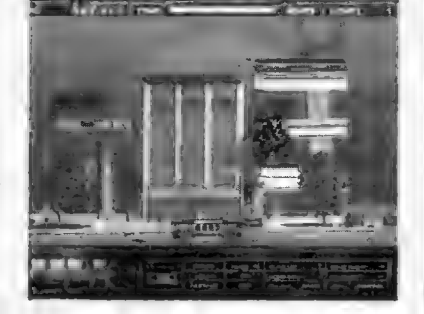
http://www.computerbooks.ru/

Отличная библиотека, посвященная технической литературе в электронном виде. Отличная подборка книг, очень хорошо и красиво оформлен сайт. Тут можно найти книги об операционных системах, самоучители по всем самым популярным программам.

Игры

http://www.thehulk.com/game_smashup/index.html

Flash-игра, в которой вы будете выступать в роли Халка, героя комиксов и известного Голливудского фильма. Задачи просты: необходимо разрушить некоторое количество зданий и транспорт, который сначала будет безобидно проезжать, однако потом и стрелять в вас, за ограниченное количество времени.



http://homemult.ru/games/counter-strike/movie/mult/18.zip

Флэш-игра по мотивам Counter-Strike. Нужно отбиваться от контер-террористов и успевать перезаряжаться. Для фанатов, а обычным геймерам игры "хватит" на один раз.

http://www.excaball.ru/

Помните бесшабашную рекламу батончика SNICKERS, где отвязанные парни играют на экскаваторах с железными бочками в подобие футбола? Оцени flash-игрушку с тем же принципом игры — один "игрок" подает снаряд, а ты должен как можно больше раз "набить" в воздухе. Музыка, оставшаяся прежней будет сопровождать вас и заставит ощутить "эффект присутствия" Игра подарит вам несколько минут огромного удовольствия, однако потом музыка надоедает, а геймплей приедается.



http://heroes.ag.ru/h35/

Heroes 3 1/2: in the Wake of Gods — это неофициальный add-on, разрабатываемый интернациональной группой энтузиастов. В его названии не зря присутствует "половинка": он дает значительно больше, чем обычные дополнения, вдыхая, по сути, новую жизнь в старых "Героев".

Приколы

http://fishki.net/vom.htm

Виртуальный очиститель мыши. Рекомендуется заходить с рабочего компьютера.

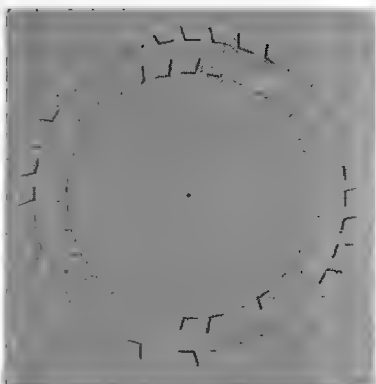
http://www.perlodrom.ru/mircosoft/

Лучшие фразы и изречения, касающиеся Windows'а и Microsoft'а.

http://www.psy.msu.ru/illusion/moving.html

Страничка "Иллюзии движения" заставит призадуматься, правду ли "показывают" ваши глаза.

HvosT



ИГРЫ ЛЮДЕЙ

"Они смеялись смерти в лицо"

Полевая игра по ВОВ в Беларуси

Записки русского солдата

"В течение двух дней, 7 и 8 мая, близ деревни Вязынка, велись ожесточенные бои между частями Красной Армии и силами Вермахта" — с этих слов могла начинаться статья в "Правде" или "Советской Белоруссии" времен Великой отечественной войны, но то, что происходило на полигоне ролевых игр под Вязынкой в этом году, может вполне соответствовать этим словам. Военно-историческая полевая ролевая игра по мотивам ВОВ проводится клубом ролевых игр уже не первый год. Организаторы стараются приурочить игру ко дню победы и поэтому она всегда проводится незадолго до 9 мая.

Об этом мероприятии я узнал в начале марта из Интернета, а так как мне интересна военная история и уже давно хотелось приобщиться к ролевому движению, то я принялся усиленно готовиться к предстоящей игре.

Каждый участник, будь то красноармеец или солдат немецкой армии, должен самостоятельно приобрести (одолжить у знакомых, сшить, выкрасть из музея =) военную форму соответствующей стороны и обзавестись оружием (в боевых действиях применяются пневматические ружья, в основном китайского производства, а также петарды в качестве гранат и дымовые шашки в качестве боевых отравляющих газов). От полноты экипировки и ее соответствия данному историческому периоду зависит атмосфера игры. Было просто приятно смотреть на некоторых немецких солдат, которые формой, касками, автоматами МР-40 и даже лицами полностью соответствовали своим историческим аналогам. В обязанности бойца также входит обеспечение себя двухдневным сухим пайком (к сожалению, полевая кухня в игре не предусмотрена) и средствами для комфортной ночевки: палаткой или спальным мешком, ибо весенний лес — не лучшее место для ночевки под открытым небом (прочувствовано на собственной шкуре).

В общей сложности на подготовку отводилось 3 месяца (это для новичков, каким являюсь и я, опытные же игроки всегда находятся в полной боевой готовности). Кто захотел, тот подготовился хорошо, кому было лень реконструировать экипировку, тот приехал в чем попало (данная игра была в этом плане крайне лояльна, в ряды Красной Армии даже приняли товарища, облаченного в кожаную куртку, черные очки и вооруженного дробовиком, впоследствии прозванного терминатором).

Но вот пришел долгожданный день, и прекрасным майским утром на оживленном Минском ЖД вокзале состоялась встреча будущих боевых товарищей. Обменявшись крепкими рукопожатиями с бойцами Красной Армии, я понял, что с этими людьми мне предстоит пройти огонь, воду и медные трубы предстоящей войны. Ловя на себе взгляды окружающих, мы погрузились в вагоны. И хотя во время отправления нашей электрички с вокзальных динамиков не лилась мелодия "Прощания славянки", всем было понятно, что мы едем не в обычный турпоход.

Вязынка встретила нас моросящим дождем, но это было еще полбеды, впереди нас ждал семикилометровый марш-бросок от станции до полигона по пересеченной местности. Местные жители, давно привыкшие к немецким и советским боевым колоннам, рыцарским когортам и эльфийским отрядам, не обращали на нас никакого внимания. Одолев нелегкий путь и придя в лагерь, мы поняли, что приехали рано, еще до подхода основных сил воюющих сторон. Но мы не стали сидеть сложа руки и принялись обустраивать предоставленную нам территорию: мусор вынесли, костер развели, окопы маленько подравняли. И когда мастера совершали свой первый обход территории, мы уже были в полной боевой готовности.

Вскоре подошли и остальные красноармейцы во главе с мастером Копап'ом, по совместительству главнокомандующим сил Красной Армии в этом регионе, в звании полковника. Не успели солдаты разместиться на новом месте, как полковник объявил дневное построение. Перед строем были зачитаны правила игры, прошло разделение сил по взводам и дивизиям (во взвод входят: комвзвода в звании сержанта и двое рядовых, в роте 3-4 взвода), назначен заместитель главнокомандующего, розданы военные документы и поставлена боевая задача: полный разгром орд немецких оккупантов.

Расскажу немного о правилах и устройстве игры. Все боевое действо напоминает игровой процесс командно-сетевого шутера Battlefield 1942. Как и в компьютерной игре, в ролевухе есть местность-карта (приблизительно 1х1 км), в разных концах которой расположены главные штабы противоборствующих сторон, кроме них каждая сторона имеет по 2-3 укрепточки в отдалении от базы. Между укрепрайонами противников и пролегает "линия фронта". Цель игры как раз и заключается в том, чтобы захватить и удержать как можно больше точек врага и в конечном итоге взять штурмом штаб. Деление войск, как и говорилось выше, идет по взводам и ротам. Но кроме обычных пехотных подразделений, существует разведка, контрразведка, партизаны (последних двух типов войск в данной игре не было из-за малого количества участников: 23 русских против 22 немцев). Разведчики могут спокойно проходить линию фронта, совершать набеги на тылы противника и устраивать диверсии во вражеских лагерях, в то время как обычные солдаты могут только штурмовать близлежащие укрепления противника (переходя линию фронта строго по приказу командования) или же оборонять свои. Отбив вражескую укрепточку, бойцы должны в течение часа удерживать ее, и только по прошествии этого времени точка переходит к победившей стороне, а линия фронта сдвигается ближе к проигравшим.

Каждый игрок имеет условно по 2 хита жизни. При первом попадании (каска, фляжка и другие металлические предметы на теле считаются пуленепробиваемыми и попадания в них не зачитываются) игрок считается раненым и должен срочно повязать красную повязку (причем в то время, когда игрок отложил оружие и пытается быстро, помогая себе зубами, завязать узел на руке, его можно либо добить, либо взять в плен). После второго попадания игрок считается убитым, он должен нацепить белую повязку и быстро покинуть поле боя. После смерти боец возвращается на точку "респавна" — к главному знамени (по умолчанию знамя находится в штабе армии, но во время массированных атак его можно переносить на другие захваченные точки, более близкие к линии фронта) и должен там отсидеть положенные 40 минут штрафа. Только после этого он может снова отправляться в бой. Но для особых случаев, когда исход битвы могут решить 2-3 новых солдата, командирам дивизий выдаются строго лимитированные резервы — синие повязки, повязав которую убитый игрок считается возрожденным и может вновь идти в атаку.

Штурм и оборона укреплений — вот основные боевые действия игры.


1-й взвод и зам комбата

Битвы в чистом поле (лесу), вдали от укрепрайонов, крайне редки и имеют случайный характер. Например, когда встречаются два отряда, идущих штурмовать точки друг друга, или же когда происходит встреча с разведгруппами врага в своем тылу. Так как укрепления имеют стратегическое значение, целесообразно их улучшать, дополняя наработки предыдущих игр. В ход идет все: начиная от рытья окопов и накидывания заграждений из веток и поваленных деревьев и заканчивая возведением частоколов и выкапыванием землянок. В этом плане Красной Армии не повезло — укрепления, которые достались нам, находились в невыгодных местах и в крайне плачевном состоянии: сожженные стены и заваленные землей окопы. Конечно, тут свою роль сыграла лень и неорганизованность рядовых Красной Армии, рвущихся в бой (что конечно похвально), особо не заботясь о тылах (в этом плане немецкая группировка была на голову выше нашей, по словам красноармейца, побывавшего в немецком плену, в их лагере царила железная дисциплина).

Но главное в ролевой игре это "эффект присутствия" и непередаваемая атмосфера военного времени. Никакая компьютерная стрелялка не даст таких ощущений, какие испытываешь во время своего первого боя.

Мы как раз подошли к передовой, когда дошла весть о приближении немецких сил. Моросящий до этого дождь заметно усилился, и гимнастерка стала быстро намокать. Крупные капли срывались с каски и падали на ладони, сжимающие оружие. Напряжение нарастало. Из глубины леса уже доносились звуки приближающейся битвы: треск выстрелов (ну или те звуки, которые издает воздушка при стрельбе) и крики солдат — это передовой разведотряд столкнулся с противником. И вот на холме среди деревьев стали появляться фигуры первых фрицев. Руки судорожно сжали автомат...


Утро 5-00

Ну конечно, ролевой игре далеко до реальной войны. Здесь, как и в компьютерных играх, ощущается своя неуязвимость и фактическое бессмертие (порой эти ощущения становились причиной жесточайших споров, типа: "Эй, ты, в каске, я в тебя попал, ты ранен!" — "Ничего подобного! Я ничего не почувствовал" — "Повязывай повязку, кому говорят! Сейчас мастера позову!")... Но вот почувствовать себя солдатом, находящимся в эпицентре боевых действий, вполне можно.

Несмотря на то, что перестрелки проходят на расстоянии 20-30 метров (все упирается в характеристики китайского оружия), боевые действия весьма захватывающие и не редко наполнены особым драматизмом. Помню, как с криком "За Родину!" мы бросались на укрепления противника, порой просто заваливая землю трупами (образно выражаясь), и бились до последнего, когда отступать было уже некому. Свою лепту в динамизм игры вносили "гранаты" и дымовые шашки. В этом плане немцы имели решающее преимущество, особенно это чувствовалось во второй день игры, когда к фрицам приехало подкрепление с большим запасом самодельных пороховых петард (эти штуки так бабахали, что можно было спокойно получить контузию).

Еще несколько слов о боевых действиях и достижениях сражающихся сторон. Как и следовало ожидать, за первым боем прошел второй, третий, десятый... Сражения шли с переменным успехом. Но в начале первого дня вермахт имел явные преимущества, как в расположении укреп точек (почти все располагались на высоких холмах и имели глубокие окопы и частоколы заграждений), так и в подготовленности солдат (за немцев играло много игроков со стажем). Среди солдат Красной Армии стало ходить мнение о непобедимости немецкой армии. Но мы сумели взять себя в руки и дать врагу отпор. Во второй половине дня наша армия перешла в наступление и захватила все основные укрепточки врага. Был осуществлен штурм немецкого штаба и захвачено главное знамя Вермахта. Первый день закончился безоговорочной победой Красной Армии, с потерями в 62 человека (немцы потеряли 43 бойца). В боях отличился майор Скосырский А.Н., заместитель главнокомандующего и командир первой роты. Так же к наградам приставлен третий взвод в полном составе (эти товарищи вообще по игре часто отличались, как во время боевых действий, так и во время отбоя). Награда — повышение в звании (на следующей игре я, например, буду уже прапором, а был ст. сержантом, руководил взводом) и символический орден, эдакая пластиковая карта с названием ордена, плюс, конечно же, всеобщий респект бойцов.

В 10 часов вечера было заключено временное перемирие, и солдаты направились по лагерям готовиться к ночлегу. Вообще-то на вечер были запланированы ночные операции, с диверсиями, схватками и применением холодного оружия (деревянные муляжи ножей), но из-за плохой погоды и большой вероятности того, что кто-то может заблудиться (некоторые товарищи плохо ориентировались в лесу днем, а уж ночью, с ее непроглядной тьмой, весьма сложно найти лагерь). Так что организаторы решили ограничиться боями на ножах, один на один и два на два, в хорошо освещенном месте. В этих боях немцы одержали победу.

Начало второго дня ознаменовалось небоевым состоянием большинства бойцов Красной Армии (вот тут-то и отличился третий взвод). Как оказалось, даже такая война действительно очень физически изматывает. Представьте, мы все носились по лесу с приличными холмами и высотами в кирзачах, касках со всей амуницией. Плюс к этому, многие спали прямо на земле без палаток (!), укрывшись плащ-палатками и, естественно не выспались (подъем был в 6-00) В строю к 7.30, времени возобновления боевых действий, оказалось только 30% личного состава. С большим трудом полковнику и его заместителю майору удалось пробудить в солдатах волю к победе. Но к тому времени, когда все бойцы оказались в строю, стратегический момент был упущен. Немцы, вставшие рано, снова заняли все свои укрепления, с таким трудом отбитые нами в предыдущий день (вот тут-то и сказалась хваленая немецкая педантичность). Красной Армии предстояло начинать все сначала.

Конечно, сказалась общая усталость советских солдат да упомянутое выше немецкое подкрепление. Мы с большим трудом смогли выбить немцев с наших точек, да и то потому, что их командиры скомандовали отход. Запомнился момент, когда ничего не подозревающий немецкий отряд, возвращаясь к себе на точку после короткого перемирия, нарвался на засаду, организованную третьим взводом. Когда с фланга к сражающимся подошли еще несколько наших взводов, исход битвы был предрешен. В том бою погибло 12 немцев и только один красноармеец (когда в итоге второго дня советские потери превышали потери Вермахта в три раза). Игра закончилась в 15.00 поражением советской группировки войск.

На мой взгляд (взгляд новичка), игра удалась. Несмотря на большое количество спорных моментов, играть было интересно (бессмертных маклаутов с обеих сторон было много; прим: маклауты — самые настоящие обманщики, которые играют, грубо нарушая правила, к примеру, не надевали спец повязки и т.п.).

Но самое забавное то, что параллельно с нашей игрой по ВОВ, на этом же полигоне шла историческая игра по столетней войне. Порой, патрулируя окрестности штаба, можно было наткнуться на лагерь каких-нибудь рыцарей в доспехах. Но командование дало добро на отстрел повстречавшихся рыцарей, как возможных осведомителей врага (правда, до такого не дошло). Вообще лес просто кишел признаками цивилизации, начиная с ржавых банок из-под консервов и заканчивая разноцветными пульками, буквально усеивающими места особо яростных сражений.

Как первая моя ролевая игра, она мне запомнится надолго.

С 17 по 19 июня на том же полигоне под Вязынкой пройдет еще одна ролевая игра по ВОВ. Но, в отличие от этой, предстоящая игра будет предъявлять очень строгие требования к игрокам, как в экипировке (товарищи в резиновых сапогах и кожаных куртках допускаться не будут), так и в соблюдении правил игры. Ожидается более ста участников. Подробнее на форуме сайта www.rpg.by (топик "Они смеялись смерти в лицо"). С праздником Победы вас, товарищи!

LeGAT и Navio

НОВОСТИ НАСТОЛЬНЫХ ИГР

Онлайн-"Война"
Компания Web Interactive World и дизайнерская группа "Столица" выпустили к годовщине Дня Победы (9 мая) новую онлайновую игру. Ею стала сетевая версия настольной стратегической карточной игры "Война", посвященная сражениям времен Второй мировой войны. Игра построена на основе механики оригинальной настольной игры и позволит участникам сразиться друг с другом в онлайне, не выходя из дома. На данный момент доступно бесплатное тестирование игры по адресу http://www.onlinewar.ru. В игре пока еще наличествует некоторое количество багов, но они постоянно отлавливаются и онлайновая "Война" приобретает все более завершенный вид. Всем поклонникам карточных игр и Второй мировой строго рекомендуется.

Герои Битв
Компания Wizards of the Coast, ведущий издатель книг по настольным ролевым играм, выпустила книгу Heroes of Battle. Это дополнение для Dungeons & Dragons, помогающее мастерам и игрокам отыгрывать разнообразные моменты и ситуации, связанные с военными действиями армий фэнтези. В книгу включаются правила по отыгрышу сражений, по осадным машинам, штурмам замков и прочему и прочему. Очень, надо сказать, важное и нужное дополнение — не всегда же партиям героев по затерянным уголкам мира шастать, когда-то и косточки на паре-тройке сотен гоблинов поразмять приходится.

Древний мир и Средние века
Издательство Green Ronin Publishing выпустило целых две книги правил для ролевой системы d20. Первая — Testament: Roleplaying in the Biblical Era — переносит нас на Древний Восток. Игроки смогут ощутить себя вавилонским магом, египетским жрецом или же пророком библейского Бога. Не удивляйтесь, в названии игры не зря упоминается Библия — события в Testament разворачиваются во времена Ветхого завета, и мы даже сможем пообщаться с самыми знаменитыми героями того периода. Вторая книга правил — Medieval Player's Manual — даст нам все для того, чтобы как можно более реально воссоздать в ролевой игре европейское Средневековье и Крестовые походы. Новые классы, варианты "магии", не боевые возможности прилагаются. Более подробную информацию об обоих проектах ищите на http://www.greenronin.com.

Конкурс!
Российская компания "Технолог" проводит конкурс по созданию миссий для своих варгеймов. Если вы играете в "Бронепехоту" или RoboGear, то можете попытать счастья — конкурс будет продолжаться до 25 июня. Подробнее об условиях участия и призах можно узнать в Интернете по адресу http://www.tehnolog.ru/konkurs/.

Бесплатные "Колонизаторы"
По адресу http://zone.msn.com/en/catanonline/default.htm на данный момент можно поиграть в онлайновую версию популярной настольно-печатной игры "Колонизаторы" (по-английски — The Settlers of Catan). Доступ к игре на некоторое время является бесплатным, так что желающие могут попробовать свои силы в интернет-баталиях.

Русский Magic the Gathering
Самая популярная в мире карточная игра Magic the Gathering обзаведется и полноценной русской версией. Локализация уже подготовлена в недрах компании-издателя Wizards of the Coast, и вы можете сами полюбоваться на это чудо. В продажу русское издание девятой редакции Magic the Gathering начнет поступать с 29 июля этого года.



"День Победы" — первые впечатления
Уже поступил в продажу в Минске набор "День Победы" — упрощенная версия стратегической карточной игры "Война", рассказывающая о Берлинской операции советских войск. В набор входит две колоды по 45 карт (за СССР и Германию) и один бустер. Правила действительно урезаны в значительной степени — с большинством специальных способностей и модификаторов, характерных для "Сталинграда" и "Блицкрига", в "Дне Победы" мы не встретимся. Играть приходится с использованием лишь обычных ресурсов (спецресурсов в новой игре нет), да и количество тактических карт сведено к минимуму. Хотя, в принципе, получилось неплохо. Если в базовом наборе еще и немецкая колода была бы чуть посильнее, было бы совсем хорошо, а то получается, что советские войска "раскатывают" немцев в подавляющем большинстве случаев. Впрочем, это наверняка было сделано для достижения большей историчности.

Morgul Angmarsky

КЛУБНЫЕ ВЕСТИ

Турнир по "Войне" к Дню Победы

15 мая сего года на Клубе Настольных Игр "Кронверк" прошел турнир по СКИ "Война", посвященный Дню Победы.

В турнире участвовали не только представители столицы, но и гости из Минской области. Все участники получили подарки — карты со специальными надпечатками.

Победитель же получил набор "День Победы", несколько бустеров и специальную "карту победителя".

Места в тройке призеров распределились следующим образом:
1. Гребенников Денис;
2. Окушко Андрей;
3. Голобурда Юрий.

В дальнейшем планируется проведение ряда турниров формата arena и constructed по "Блицкригу".

АНЕКДОТЫ

Учительница заходит в класс и говорит:
— Дети, в учительской сломался ксерокс, так что сегодня будем писать диктант! Открываем тетради и пишем! Счет-фак-ту-ра...

***

— Здорово Ольга!
— Здорово Колян!
— Сегодня Дениса ночью не будет, он ключи мне от своей хаты оставил — пойдем туда!
— Ой!... А что мы там будем делать?
— Ну что? Как обычно! Ты представляешь? Всю ночь — только ты и я!!!
— Ну ладно... А как? Как обычно?
— Ну давай как обычно... только я чур за орков!

***

Моя мама просто обожает мой мобильник с функцией голосового набора номера — всякий раз, когда меня грубо подрезают на дороге, телефон послушно набирает мамин номер.

***

Товарищи хакеры! Бесполезно посылать русским пользователям инфицированные письма с английским заголовком... Языка не знают... Не откроют..., а откроют — не врубятся куда нажимать!

***

— Петров, Вы опять опоздали на лекцию!
— Простите профессор! Я проспал!
— Вы что, еще и дома спите?

***

Бригаде ремонтников-отделочников срочно требуется специалист по сборке паззлов!
(Обои не в той комнате отодрали).

***

На вопрос "Пользуетесь ли вы Интернетом?" утвердительно ответили 100% россиян.
Таков результат опроса, проведенного недавно в Интернете.

***

Заходит как-то клиент в рекламное агентство. Видит картину: все бегают, бумажки всякие носят, что-то пишут, что-то читают, кто-то громко говорит по телефону, одним словом, все при деле, все заняты... А в отдельном кабинете — туман сигаретный, мужичок какой-то небритый пиво хлещет, ноги на столе, играет в "тетрис" на компьютере, вокруг порножурналы! Спрашивает клиент у первого попавшегося сотрудника:
— Нет, ну я все понимаю, все работают, все заняты — а этот что же, особенный?!
— Видите ли, пару лет назад этому человеку пришла в голову идея, которая принесла нашему агентству 13 миллионов долларов чистой прибыли!
— Ну и что?!
— Ну-у-у, насколько я помню, эта идея пришла ему в голову, когда он находился именно в таком состоянии.

ДРУГИЕ МИРЫ

Мир Warhammer 40k. "Новые" расы

Продолжение. Начало в ВР №№4-5`2005

В мире Warhammer 40k еще осталось много рас, которые мы с вами не рассмотрели. Большая часть из них — те, кто пришел во вселенную позднее. Изначально их в планах создателей мира не было, но позже решили добавить несколько народов, чем значительно разнообразили Вселенную XLI-го тысячелетия. Среди упомянутых рас — тираниды, тау, круты и некроны.

Тираниды

Общая информация

Я уже говорил о том, что Галактика — место опасное и непредсказуемое. Империя людей огромна и раскинулась на большие расстояния. И на окраинах люди постоянно встречаются с разумными формами инопланетной жизни. Какие-то из этих форм гуманоидны, другие — не слишком похожи на нас. А иногда Вселенная выкидывает неожиданные фортели и знакомит людей с такими цивилизациями, что и представить сложно. Одной из таких интересных (с точки зрения ксенобиологов, но отнюдь не с позиции рядового жителя окраинной планеты) цивилизаций являются Тираниды.

За несколько столетий до времени, которое сейчас идет в Warhammer 40k, разведчики Администратума обнаружили в восточной части Галактики странное явление — целые миры, некогда живые и населенные, лишились всяких признаков биологической жизни. Чем дальше, тем больше становилось таких планет, но ситуация все не прояснялась. За расследование взялся инквизитор Криптман. Ему помогало то обстоятельство, что примерно тогда неведомый враг уничтожил один из миров, входящих в Империю, что и стало первым контактом с новой расой. Мир этот носил название **Тиран**, по его имени и получила название новая раса — **Тираниды** (как они сами называют себя, людям неизвестно).



Перед тем как Тиран был уничтожен, люди с него успели передать информацию, показывавшую полчища монстров в небе планеты. Время шло, о тиранидах становилось известно все больше и больше. Находились в космосе уничтоженные корабли, появились даже выжившие свидетели вторжений. А потом произошло первое масштабное столкновение — флот пришельцев атаковал ряд имперских планет. Руководству Империи стало ясно: новая раса представляет собой угрозу существованию Империи, и началась подготовка к войне.

Война поначалу складывалась совершенно не в пользу Империи — несколько сотен миров были потеряны навсегда, а два ордена космического десанта — уничтожены (а ведь сделать это не так-то просто!). Но поражения принесли с собой и важную информацию о тиранидах. Оказалось, что это полностью биологическая раса, не знакомая с техникой. Их солдаты, вооружение, даже космические корабли — живые. По сути, можно даже сказать, что это единый живой организм. Все особи беспрекословно подчиняются сверхразуму Флота-Улья, который командует ими и ведет на бой (многие называют сверхразум Королевой Улья). А воевать у тиранидов есть кому — тут и пешие солдаты, и мощные живые танки, и крылатые горгульи (замена авиации). В общем, разнообразие, достаточное для успешного ведения войны, присутствует.

Внешне многие представители расы имеют черты зергов из Starcraft и Чужих из одноименного фильма — так что представить их для вас проблемой не будет.

Организация

Человечеству неизвестно, есть ли у самой биологической расы Warhammer 40k родная планета, с которой началась их история, или же они являются порождением некоего высшего существа, запустившего их во Вселенную (есть даже подозрения, что они — остатки сверхорганизма, некогда заполнявшего всю Галактику и контролировавшего все и вся). У тиранидов нет такого понятия, как государство — они не имеют собственных планет и не собираются их заселять, постоянно путешествуя по просторам Галактики в своих **Флотах-Ульях**. Каждый Флот-Улей насчитывает миллионы кораблей и занимает очень много места в космическом пространстве. Когда Флот-Улей доходит до какой-нибудь планеты, он начинает перерабатывать ее для своих нужд. Специальные корабли высасывают атмосферу, а посадочные модули уничтожают все живое (даже почву), оставляя после себя безжизненную каменную пустыню.

Ученые считают, что тираниды не происходят из нашей Галактики, потому как их генетическая структура и биология целиком отличаются даже от самых причудливых тварей, живущих на планетах людей и прочих рас. Это не один тип существ, а великое множество самых разнообразных созданий, каждое со своим предназначением. Их генетическая структура способна изменяться, и если им понадобится, они просто вырастят новый вид, способный решить практически любую проблему. Но для того, чтобы увеличивать свою численность, им необходима биологическая материя. Ради нее они уничтожают целые миры, а из полученной после этого биомассы создают новые виды тварей.

Генокрады

Волну вторжения такого противника очень сложно остановить — в первый раз, когда планеты людей атаковал Флот-Улей, прозванный Бегемотом, это получилось сделать лишь благодаря открытию портала в варп, куда и занесло большую часть враждебного флота. Когда же пошла вторая волна, стало ясно, что структура тиранидских атак сложнее, нежели можно было предполагать. Почву для вторжения подготавливают генокрады. Давайте же поговорим об этих существах несколько подробнее.

Контакты с **Генокрадами** человечество имело очень давно. У этих существ шесть конечностей (хотя ходить они предпочитают на двух), крепкий панцирь и толстый хвост. Верхняя пара конечностей заканчивается очень острыми лезвиями, способными пробить даже броню Дредноута. При необходимости генокрады могут развивать огромную скорость, используя среднюю пару полурук, но не это, и даже не "руки" с лезвиями являются самым опасным оружием этого вида. Главное в том, что они могут приспосабливаться к генной структуре окружающих организмов и имплантировать частички этой структуры в себя.

Эти загадочные существа обладают большим мозгом, а размножаются яйцекладом, откладывая яйца прямо внутрь тела жертвы, из которого потом вылупится их потомок-полукровка. Появившийся таким образом организм будет обладать некоторыми чертами жертвы-донора — так, из орков получаются более мощные особи, а из эльдаров — более подвижные. Уничтожить генокрада сложно — это очень живучие существа.

Их основная задача — подготовка почвы для вторжения Флотов-Ульев. Даже присутствия одной особи на планете достаточно, чтобы заразить огромное количество живых существ. В итоге появляется множество гибридов генокрадов и коренного населения планеты, которые в определенный момент поднимают восстание и провоцируют беспорядки. Через варп они привлекают внимание Флотов-Ульев, и те отправляются к ним для осуществления вторжения (облегченного внутренними неурядицами). Обычно это происходит тогда, когда значительная часть населения уже является не представителями населявшей планету расы, а генетически измененными организмами.

Вооружение и отношения с Империей

Что касается оружия посланцев Флотов-Ульев, то здесь действует нечто вроде правила — "каждый сам себе оружие". Иногда организмы тиранидов сами по себе представляют смертоносные "машины", иногда оружие является симбионтом, живущим вместе с основным организмом. Так как раса это биологическая, то, когда ее представители сталкиваются с угрозой, которой не могут противостоять, выращивается новый подвид, задачей которого и станет борьба с такой угрозой. Именно поэтому отразить каждую следующую волну вторжения этих существ сложнее предыдущей. Возможно, когда-нибудь настанет момент, и вся Галактика падет перед их властью.

Пешие воины Тиранидов — **Гаунты** — имеют множество вариаций. От **Хормагаунтов** (солдат ближнего боя) до **Горгулий**, выполняющих функции авиации. Немаловажную роль в каждом вторжении играют и те же генокрады — об их силе и живучести мы уже говорили. Есть и аналоги танков — **Карнифексы** — огромные существа, покрытые практически непробиваемым панцирем. Карнифексы с легкостью справляются с боевыми машинами Империи, и могут даже пробивать лбом мощные укрепления человеческих поселений. В целом, описать все виды воинов тиранидов просто невозможно, настолько они разнообразны. Сражения же ими ведутся либо с использованием оружия ближнего боя, либо при помощи вырабатываемых организмом кислот, которые выплевываются на большие расстояния. Кислоты эти способны даже справиться с броней космического десанта, что еще раз подтверждает опасность этой расы для имперцев.

К сожалению, изначально новой угрозе не придавалось внимания со стороны руководства Империи. Обнаруженные генокрады считались просто еще одним видом жизни, и их практически не трогали как вид, уничтожая лишь отдельных опасных для людей особей. Когда же произошли первые контакты с Флотами-Ульями, стало ясно, что пора принимать меры. Работы Криптмана показали, что генокрады — авангард вторжения, и на них по всей Галактике началась охота. Этих существ часто обнаруживали на заброшенных космических кораблях, и теперь обо всех покинутых судах капитаны кораблей обязательно сообщают десантникам, а последние проводят проверку скитальцев на предмет наличия следов тиранидов. Руководство Империи даже предписало уничтожать всеми силами и способами любого замеченного генокрада, после чего последние стали скрываться на планетах, стараясь не попадаться на глаза никому и продолжая свое дело.

Планеты, которые заражены чужеродным ДНК в значительной степени, было решено уничтожать циклонными торпедами. Такой способ получил название **Экстерминатус**, и, по мнению многих, является наилучшим методом борьбы с возможным вторжением. Ведь Флоты-Ульи не обращают внимания на миры, которые пока еще толком не заражены. Ну а то, что при Экстерминатусе погибнет все население, в расчет не принимается — выживание людской расы более приоритетная задача, нежели жизни нескольких миллиардов людей.

На данный момент уже несколько сотен планет прошли через Экстерминатус, и число жертв процедуры постоянно растет. Даже экстренные меры не всегда помогают, и люди снова сталкиваются с вторжением Флотов-Ульев. И начинается война, альтернативы которой просто нет. Ведь если со многими другими расами можно попытаться договориться или просто откупиться от них, то с тиранидами подобный фокус не пройдет. Им не нужно ничего, кроме биомассы, а это означает полное уничтожение населения планеты и всего, что содержит элементы органической жизни. Естественно, что на такое люди не пойдут, и будут сражаться до последней капли крови, пытаясь остановить смертельную угрозу своему существованию.

Тау

Общие сведения

Империя Тау — государство, находящееся на восточной окраине Галактики. Тау — молодая раса, которая постоянно расширяет границы своих владений. Само собой, что это вызывает частые конфликты с Империей людей и другими расами, но Тау считают, что их ведет **Великое Добро**, и не остановятся ни перед чем, лишь бы расширить пределы своего влияния.

Тау — гуманоиды с бледной голубовато-серой кожей (хотя оттенки кожи варьируются в зависимости от планеты рождения отдельного индивида). Кожа их грубая и кожистая, рост — чуть меньше чем у обычного человека, но силой средний представитель этой расы среднего человека превосходит. Тау слабовосприимчивы к холоду, жаре, боли. Зрением они превосходят людей и способны видеть в инфракрасном и ультрафиолетовом спектре. Носа на лице у тау нет, и, по сути, они нюхают языком.

Внешний облик отдельного представителя этой расы зависит также от его положения в обществе и родной планеты. Чем больше украшений на теле тау и чем они красивее, тем выше их ранг в иерархии расы.

Империя Тау на данный момент занимает около семидесяти пяти планет (раскинувшись на триста световых лет в диаметре) и глубоко врезается во владения людей. Родной мир расы — планета Тау — горячая и сухая (вот почему у аборигенов такая кожа и отсутствие пота на теле), покрыта саваннами и горами. Самый большой город — столица, на улицы которой даже в периоды мира ни разу не ступала нога человека. В центре столицы расположен секретный район, который является одновременно священным местом и центром управления государством.

Социальная структура

По своей социальной структуре общество Тау делится на касты, которые представляют собой не только социальные слои общества, но и нечто вроде средневековых цехов, объединяя существ, занимающихся одним или несколькими схожими видами работ. Каждый индивид принадлежит своей касте с рождения до самой смерти, и сменить образ жизни вкупе с родом деятельности просто нельзя. Запрещено и вступать в брак с представителем другого слоя общества, под страхом смертной казни. Особая структура общества просвечивает даже в именах тау — первая часть имени обозначает его касту, и только вторая — ранг, родную планету, достижения и прочее. Всего этих своеобразных "цехов" пять, хотя некоторые ученые считают, что эфирные стоят вне категорий.

Каста Земли объединяет фермеров, рабочих и ученых. Предназначение ее членов производить пищу, работать на заводах, изготавливать механизмы. Она же отвечает и за изобретения — именно ее членам государство обязано успешной экспансии, ведь завоевания без нормального оружия и высокого уровня технологии практически невозможны.

Каста Огня — воины расы тау. У них имеется свой собственный кодекс чести, в соответствии с которым схватка на расстоянии с использованием мощного оружия считается более почетной, нежели ближний бой. После ухода со службы воины становятся советниками и продолжают служить своей расе уже в новом качестве.

Каста Воздуха — это представители космического флота. Они пилотируют космические и атмосферные аппараты, осуществляя связь между владениями тау. Без флотских экспансия была бы невозможна — ведь только они обладают всеми необходимыми навыками для перемещения других тау в космическом пространстве. Практически никогда члены касты Воздуха не живут на поверхности планет, предпочитая комические станции и звездолеты. Кости у последователей Воздуха тонкие и полые, и, вероятно, их предки некогда умели летать без помощи механических приспособлений.

Каста Воды — это управленцы. Из ее среды выходят чиновники, политики, дипломаты, торговцы. Они ответственны и за проверку планетарных обществ служению идее Великого Добра, являясь, таким образом, и чем-то вроде аналога имперской Инквизиции. Управленцы лучше прочих тау приспособлены для общения с другими расами и могут даже перенимать их привычки и повадки. Впрочем, делается это для лучшего выведывания информации, а не по каким-то иным причинам.

Эфирные — таинственный слой общества, который, как считается, является высшим руководством Империи Тау, обитая в столице главной планеты. Есть мнение, что эфирные происходят от правителей, которым некогда





удалось объединить планету под единым управлением, но на самом деле ничего толком о них неизвестно. Ни разу ни один представитель эфирных в руки людей не попадал. Внешне эфирные отличаются от остальных тау гребнем из кости, украшенным алмазами, который они носят на лбу. Возможно, у этой вещи есть какое-то особое предназначение, но людям об этом неизвестно.

Вооружение

Воины тау предпочитают дальний бой ближнему, и их оружие дальнего боя обладает разрушительной силой. В рукопашном бою они слабы, даже несмотря на высокотехнологичные бронированные боевые костюмы. Для сражения в контактной схватке тау предпочитают использовать наемников из расы крутов. Но особенно опасным является присутствие на поле боя эфирных. В этом случае тау сражаются с невиданной свирепостью, не останавливаясь ни перед чем, лишь бы добиться победы. В имперских наставлениях по военному делу даже говорится, что эфирные на поле боя должны быть уничтожены в первую очередь.

По пути развития военных технологий тау продвинулись очень далеко. Основное их вооружение — лазерного или плазменного типа, часто обладающее большей дальнобойностью, нежели имперские аналоги (хотя и уступает им по мощности). Помимо этого, тау используют антигравитационные технологии, которыми оборудуются боевые машины вроде танков или бронетранспортеров. На них же устанавливаются рельсовые пушки, обладающие мощной разрушительной силой.

Тау и Империя

Впервые люди столкнулись с тау около шести тысяч лет назад. Тогда эта раса была на ранней стадии развития, бегая по саваннам родной планеты и охотясь с копьями на диких животных. Исследователи решили, что ни один вид, населяющий планету, не представляет жизненной необходимости для людей, и порекомендовали очистить мир от местных форм жизни и заселить его колонистами. Но анархия в Империи и варп-шторм помешали осуществить это намерение, а потом было уже поздно. И когда варп-штормы в том районе космоса стали стихать, произошли новые контакты с тау, но уже как с расой, вышедшей на космические просторы. Люди атаковали первый же встреченный ими корабль тау, а последние начали захват и заселение планет восточной части Галактики. Империя Тау постепенно расширялась (в основном за счет людских территорий), но ее экспансия была остановлена Крестовым Походом. В результате тау практически остановились на достигнутом и лишь изредка предпринимают одиночные попытки вторжения в космос людей.

Тау не считают Империю людей главной угрозой для себя. Аналогично и люди стараются придерживаться нейтральных отношений с последователями Великого Добра. Впрочем, многие в среде правителей Империи считает, что "выскочкам" с восточной окраины Галактики стоит указать их место в мире и отбросить обратно на родную планету. Но до тех пор, пока существуют более опасные угрозы (в духе тиранидов или Хаоса), тау могут не опасаться массированного вторжения людей.

Круты

Общая информация

Круты — раса гуманоидного вида, происходящая с планеты **Печ**. Это наемники, сражающиеся на стороне разных рас, но по большей части в войсках Империи Тау (в свое время тау помогли крутам освободить родной мир от орков). Круты отличаются от многих других рас тем, что пожирают тела убитых ими врагов, усваивая часть информации и полезных навыков жертвы.

Круты выглядят как гуманоиды, но почти наверняка их предки были птицами, о чем свидетельствует рудиментарный клюв, легкие и полые кости. На каждой конечности у крутов по четыре пальца, кожа покрыта шипами, а на голове из шипов выстраивается подобие прически. Цвет кожи — от коричневого до ярко-оранжевого (в зависимости от пищевых пристрастий). Круты высокие, сильные, способны наносить быстрые и хлесткие удары противникам. Глаза их практически лишены зрачков и способны воспринимать информацию в инфракрасной части спектра.

Тела крутов практически не создают отходов жизнедеятельности, за исключением резкого и едкого пота. Пот этот обладает всеми свойствами антибиотика, а также препятствует повреждениям тела при слабых ударах противника, заставляя их соскальзывать по коже. Есть даже теория (подтверждаемая практикой), которая гласит, что пот для крутов — нечто гораздо большее, нежели для человека. Через него круты контролируют птиц и зверей, призывая тех не выдавать воинов в засаде, и даже могут общаться друг с другом. Язык крутов — это смесь щелчков и свиста, сопровождаемых выделениями пота.

Их пищеварительная система способна переварить практически любой органический материал, накапливая энергию от этого в специальных органах, именуемых нимуны. Полезная информация же из ДНК жертвы записывается в ДНК крутов, что позволяет им усваивать часть умений хозяина тела, ставшего пищей. Правда, не всегда такое использование генного материала идет на пользу. Были случаи, когда часть расы деградировала. Ярчайшими примерами этого являются крутоксы и гончие крутов. **Крутоксы** — большие неповоротливые травоядные существа, живущие в лесах и джунглях. Это потомки крутов, утративших разум в результате генных изменений. Такими же потомками являются **Гончие** — быстрые и опасные хищники. Есть и прочие "жертвы эволюции" вроде крутосоколов, круточервей и иных созданий.

Размножаются круты с помощью специальной жидкости, замаскированной под пот, которая через руки отца и спину матери попадает в организм самки. Зародыш развивается в нимунах и выходит наружу путем срыгивания. Уже через десять лет после рождения крут способен сражаться, а в двадцать считается полностью взрослым. Детей у крутов появляется много (семь-восемь в год), но выживает лишь четверть.

Родная планета крутов — **Печ** — расположена на северо-западе владений тау. Условия жизни близки к земным, но гравитация несколько меньше. Развитие расы началось с падения на их планету астероидной крепости орков. Круты пожрали уцелевших, усвоили часть их навыков, после чего построили первые города (в течение нескольких тысяч лет). Благодаря обретенным знаниям были созданы **военные сферы** (звездные корабли) и началась галактическая экспансия крутов. К сожалению для них, новая встреча с орками окончилась плачевно. Орки контратаковали, и даже захватили родную планету крутов. Лишь помощь тау помогла этой расе выжить, после чего круты стали расой наемников, предлагая свои услуги всем, но в первую очередь тау.

Социальная структура и вооружение

Основой социальной структуры является **Колено** — нечто вроде рода, в котором все круты друг другу родственники. Колена возглавляются **Формирователями** — старыми особями, обладающими богатым жизненным опытом. Все подчиняются формирователям беспрекословно, так как считается, что только такие круты обладают достаточными знаниями и способностями к управлению (ведь за свою жизнь они усвоили большее количество генного материала, нежели молодые особи). Менее крупное объединение — семья, ради защиты членов которой крут не пощадит даже себя. Не меньшую роль играет и выживание расы, в среде крутов во времена трудных войн практикуется поедание молодых и старых представителей колена взрослыми особями для перераспределения генетического материала.

Круты сильнее и гибче большинства людей, что делает их прекрасными воинами. Однако дисциплина в подразделениях наемников не очень, ее уровень высок лишь тогда, когда речь идет о выживании. Круты могут копировать практически любое нужное им оружие, но обычно предпочитают пользоваться винтовками с лезвиями-штыками. Лезвия эти опасны в ближнем бою, но пробить мощную броню все равно не могут. Есть у них и пушки, укрепленные на спинах крутоксов, которые могут даже повредить легкую боевую технику. Помогают в бою и гончие, делая еще более опасными представителей этой расы в ближнем бою. А особенно хорошо крутам благодаря неприхотливости в питании удается партизанская война — планеты, захваченные в свое время орками, страдали от партизанщины до самого своего освобождения.

Что же касается технологического уровня вооружения, он может быть самым разным — от примитивным образцов винтовок типа аркебуз Нового времени человеческой истории до импульсного вооружения. Правда, современное оружие попадает к крутам от других рас, венцом же их собственной технологии являются пушки на крутоксах.

Круты и Империя

Круты — раса с низким уровнем угрозы, Империя не проводит кампаний по захвату или уничтожению их планет. В основном имперцы сталкиваются с крутами на поле боя тогда, когда последние воюют на противной стороне. Надо сказать, что сражаются круты за того, кто хорошо платит, так что их отряды встречались даже в войсках Хаоса. Предлагают круты свои услуги и людям, но последние обычно от них отказываются, ибо такие контакты с инопланетянами считаются изменой. В целом отношения можно назвать полностью нейтральными.

Некроны

Общая информация

Некроны — одна из самых загадочных рас, обитающих на просторах Галактики XLI тысячелетия. О них людям известно меньше, чем о ком-либо другом. Так, попытки заполучить хотя бы один экземпляр представителя расы роботов окончились неудачей. Связано это с тем, что каждый некрон оборудован мощнейшей телепортационной системой, переносящей после смерти его тело обратно в склепы, где он пробудился. Соответственно, все исследования основываются лишь на видеозаписях, сделанных во время боев некронов с имперскими войсками, и на рассказах очевидцев.

Некроны — роботы, появившиеся в Галактике относительно недавно. Точнее, существовали их комплексы склепов миллионы лет, но роботы мирно спали в них и только сейчас пробудились. Наибольшее число особей этой расы принадлежит к классу воинов, представители которого очень похожи на людей. Они прямоходящие, имеют по две ноги и руки. Позвоночник у них гибкий, пальцы на руках — сноровистые, причем большие пальцы отстоят от остальных. Руки и ноги некронов присоединены к телу шарнирами, что еще больше подчеркивает их сходство с людьми. Внешне некроны похожи на скелетов, что навело имперских ученых на следующую мысль — некроны были специально разработаны для борьбы с человеческой расой, ведь человек издревле страшился смерти, а скелеты являются как бы ее олицетворением.

Ходят некроны ссутулившись, верхняя часть спины выгибается наподобие горба, а лопатки находятся практически на уровне головы. Некоторые роботы передвигаются тихо и плавно, другие — нестройно и шумно. Есть мнение, что это связано со временем, которое прошло с момента пробуждения некрона. Тела роботов сделаны из прочного металла, идентифицировать который точно пока не удалось, и они выдерживают попадания даже из тяжелого ручного имперского вооружения. Некроны могут сражаться в абсолютном вакууме, невосприимчивы к температурным перепадам и не имеют нервной системы. Есть мнение, что на них должна хорошо действовать концентрированная кислота и электромагнитные разряды, но доказательств этого пока нет. Роботам несвойственны эмоции, они не знают боли или страха, а их действия подчинены единой цели, которой является уничтожение человечества и прочей органической жизни.

По всей видимости, некроны были изготовлены некоей технологически развитой расой и не знали никакого подобия эволюции. Действия роботов четко скоординированы, и они выполняют все, как один организм. Вероятно, где-то находятся их управляющие центры либо же они мыслят коллективно, представляя собой частички общего разума.

Родной планеты в нашем понимании у некронов нет, но есть ряд миров, незаселенных никем, которые содержат комплексы склепов, считающиеся контрольными центрами. Доказано, что после смерти роботы перемещаются в эти комплексы, и теперь имперские организации всеми силами пытаются захватить хотя бы одно из этих зданий неповрежденным. Впрочем, успеха на этом поприще пока не предвидится. Разумной жизни на планетах некронов нет, и никогда не было, — эти планеты были словно специально подобраны для проживания роботов, ненавидящих все живое.

Социальная структура

Говорить о социальной структуре среди роботов, мягко говоря, сложно. Однако некоторое подобие общественного устройства все же проявляется. Так, некроны делятся на классы. Внешне роботы отдельных классов похожи друг на друга и могут отличаться лишь обозначениями на телах и окислами от воздействия кислородной атмосферы.

Рядовой единицей армии является воин, способный действовать как автономная боевая единица, так и в составе отряда (в последнем случае его эффективность повышается). Более крупные воины с двуствольными винтовками — **элита** армии некронов. Они массивнее обычных воинов и стоят выше их в воинской иерархии. Еще выше находятся Коммандеры Силы — облаченные в пыльный саван крупные роботы, вооруженные посохом, испускающим разряды. **Коммандеры Силы** — высшие офицеры армии некронов и их появление на поле боя ничего хорошего для Империи не предвещает.

Вооружение и боевые способности

Каждый воин некронов оборудован системой ремонта. Если его тело было повреждено, робот запускает программу самовосстановления. Если же повреждения не могут быть исправлены на поле боя, робот телепортируется в свой склеп.

Из-за того, что ни одного робота не удалось захватить, принцип действия оружия точно установить не удалось, хотя определенные наработки в этом направлении исследований имеются. В рукопашной некроны — страшные противники, они используют винтовки как дубины и бьют ими с огромной силой. Такой удар способен пробить даже панцирную броню. Правда, рукопашную некроны не любят, предпочитая бой на дальней дистанции либо внезапные атаки. А уж внезапностью воины-роботы пользоваться умеют. Благодаря телепортации, они способны внезапно появляться в тылу противника. Есть у них и быстроходные транспорты, позволяющие перемещаться по полю боя. Кроме этого, некроны воздействуют на живые существа особым излучением, порождающим панику в рядах врага.

Основное оружие некронов **гауссового типа**, работает по принципу линейного асинхронного двигателя, расщепляя тела и технику противника, отрывая от них атом за атомом с огромной скоростью. Даже танки Империи не застрахованы от воздействия этого оружия и могут быть с легкостью уничтожены специальными "бронебойными" отрядами некронов. Математическую модель действия основного оружия некронов построить пока так и не удалось, и имперцы очень хотели бы заполучить хотя бы один его экземпляр в свои руки.

В ближнем бою роботы полагаются не только на винтовки, но и на особые лезвия (аналоги штыков). Такие лезвия пробивают практически любую броню, даже броню Терминаторов. Также некронам известна антигравитация, контроль над временем, аннигиляция материи. У них высокий уровень нанотехнологий, да и достижения в прочих областях поражают. Некоторые "пораженцы" в рядах Империи даже считают, что люди обречены перед лицом столь мощной угрозы. На что те, кто не потерял веры, говорят — "Крестового похода на некронов пока не было, вот после него и поговорим".

Некроны и Империя

Как и в случае с тиранидами, договориться с некронами невозможно. Их не интересует ничего, кроме уничтожения всего живого. Соответственно, Империя будет воевать с роботами до последнего человека или некрона. Конечно, Империя уступает роботам в уровне развития технологий, но превосходит их по численности населения и вере. Как развернутся дальнейшие события, предсказать сложно, но уже сейчас начинает преобладать мнение о необходимости Крестового Похода против некронов и их планет.

Вот мы практически и завершили исследование различных рас мира Warhammer 40k. Впереди у нас лишь Хаос (главный нарушитель мира в Галактике) да обзор игр по миру. Этим мы и займемся в следующий раз.

Morgul Angmarsky

Окончание следует...

КАРМАННЫЕ ИГРЫ

ИГРЫ ДЛЯ КПК

Sacred

Домашняя страница: *http://www. elkware.com/*
Платформа: *Nokia Series 60*
Жанр: *action-RPG*
Размер: *195 kb*
Сайт: *http://www.mworld.ru/dw/series60/gms/sacred.zip*

Удивлены? Вот и я немного выпал в осадок, рыская по каталогам мобильных игрушек и наткнувшись в результате на знакомое до боли название. Увидеть лучшего продолжателя славных традиций Diablo II на маленьком экране мобильного телефона... Быть такого не может! Но есть. В мизерном объеме, который необходимо залить на свой сотовый аппарат прячется огромный мир, включающий в себя десятки городов, сотни NPC, тысячи врагов и одного героя, который в очередной раз должен спасти всех от всех.

За 20 часов однообразного геймплея вам доведется прочесать ножками обширные плантации, густо засаженные противными и постоянно возрождающимися недругами. Для того чтобы сбор кровавого урожая приносил удовольствие, создатели нам время от времени подкидывают все лучшее обмундирование, радуют постоянно повышающимися уровнями и балуют возможностью самостоятельно распределять заработанные очки опыта.

Наш герой, а точнее героиня (выбора персонажа нет, и нам изначально приходится играть за знакомую ангелоподобную красотку Серафиму), разучилась скакать на лошади, растерла несколько слотов в своей "кукле" и ограничилась набором из шести магических умений. Набор монстров ограничен до безобразия, а города по размеру следуют принципу "первый парень на деревне, а в деревне — один дом". Но в остальном перед нами все тот же знакомец Sacred. Поскучневший, пожертвовавший красотой в угоду мобильности, но по-прежнему хороший друг, который с радостью готов развлекать вас не только дома, но и в пути.





ИГРЫ НА ПЛАТФОРМЕ J2ME

Keep a Head

Жанр: *логика*
Платформа: *J2ME*
Размер: *42 KB*



По сюжету мы играем за двух приключенцев, оправившихся в путешествие на далекий тропический остров. Поскольку, как мы знаем, на райских (с виду) островах всегда есть маленькое, но зло, то вполне закономерно, что наших героев настигла беда. Некто страшный и злобный навел на них странное проклятие, и наши горе-путешественники остались с одной головой на двоих. Теперь нам предстоит пройти через пять глав, насчитывающих в себе более тридцати уровней каждая, и выбраться с этого проклятого острова. Но не так все просто! Среди густых кустов, пальм, в реках притаились враги.

Так, например, вы встретите ловких обезьян, отрывающих вам жизненно важную голову, удивительные маски (напоминающие почему-то луковицы с глазами), заражающие ваше туловище почище HeadCrab'ов из Half-Life 2, и множество других адских созданий.

Сам процесс прохождения уровней в чем-то схож с геймплеем Pac-Man'a — мы все так же скачем по локациям и собираем различные предметы (в основном какие-то статуэтки), уворачиваемся от монстров, попутно перекидывая голову между двумя нашими героями. В общем, неплохая логическая игра, способная укоротить вашу жизнь на несколько часов, а может даже и на больше.

Darxide EMP





Домашняя страница: *http://www. frontier.co.uk/games/darxide-emp/*
Платформа: *Nokia Series 60, Pocket PC*
Жанр: *arcade*
Размер: *332 kb*
Сайт: *http://www.mworld.ru/dw/series60/gms/darxide_emp.zip*

Darxide EMP известен любителям мобильных развлечений уже давно. Ну, а тем, кто до сих пор умудрился прожить жизнь, ни разу не взглянув на "Лучшую игру для КПК по мнению Microsoft" и одну из лучших игр для смартфонов в частности, призываю таки заполнить небольшой пробел в своем образовании. На самом деле, восторгаться особо этой игрой не приходится. Выйди она на любой другой платформе — запинали бы ножками, но на мобильных устройствах ощущается хроническая нехватка красочных трехмерных аркад на космическую тематику. А Darxide EMP представляет собой именно яркую, сочную, динамичную и интереснейшую аркаду.

Нам выпадает роль управленца небольшим космическим истребителем, в задачи которого входит расстрел тушек здоровенных астероидов, порывающихся рухнуть на ближайшую населенную планету, и охота за враждебно настроенными летающими блюдцами. Причем последние не только мешают сосредоточиться, пытаясь подстрелить утлый кораблик игрока, но также убивают взывающих о помощи шахтеров, которые работали на распавшихся астероидах.

На протяжении 16-ти миссий постоянно увеличивается уровень сложности, появляются новые задачи, из глубин космоса выплывают новые противники, и единственной надеждой на спасение становятся редкие выпадающие бонусы. На самом деле веселая аркада, которая не болеет однообразием, что весьма характерно для основной массы игр подобного жанра.

Звуковые эффекты бедные, но... посмотрите на размер файла. Пиликает что-то — и на том спасибо. А вот в плане графики претензий никаких нет: "подложка" космоса сияет звездами, созвездиями и планетами; кораблик в меру полигонален и изящно уходит в лихие виражи, НЛО вспыхивают яркими взрывами, а громадины метеоритов эффектно разваливаются на куски. Вкупе с постоянно возрастающей динамикой, приводящей к тому, что времени на "посмотреть" не остается вообще, — более чем достаточно.

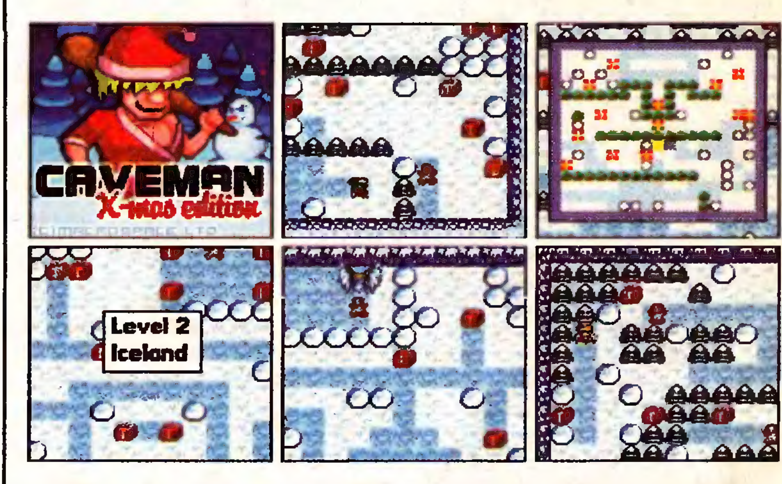
Lockust

Caveman: X-Mas Edition

Жанр: *логика.* ***Платформа:*** *J2ME.*
Размер: *57 KB*

В дополнении к уже ставшей культовой аркаде для мобильных телефонов Caveman, мы снова встречаемся с Гарри, пещерным человеком. В add-on'е мы продолжаем бродить по уровням, которые теперь стилизованы под зимний лес, и собирать... нет, не монетки, а подарки к рождеству. Гарри переквалифицировался в заправского Санта-Клауса, и теперь, как подобает любому Санте, носит бороду и колпак, ну а место дубины за плечами занял огромный красный мешок, в который мы и будем складывать наш скарб. Вместо злых чудовищ на уровнях появились снеговики, по-прежнему усиленно старающиеся помешать нашим благим намерениям. Играть в эту без преувеличения захватывающую аркаду действительно интересно, и решительно невозможно оторваться от прохождения, вплоть до последнего раунда, коих в дополнении гораздо больше, чем в оригинале. Мобильные телефоны, как и их хозяева, останутся довольны.

A.R.T.S, arts_91@mail.ru



ИГРЫ НА PALM

Tradewinds

Разработчик: *Astraware, http://www.astraware.com/*
Ссылки: *http://www.hpc.ru/soft/data/8148/tradewinds-palm-v1-01.zip (770 Кб), http://www.astraware.com/palm/tradewinds/*
Размер: *827 Кб*

Помните истории и книжки об отважных и благородных капитанах "дальнего плавания" или злых и кровожадных пиратах, когда каждому ребенку хотелось оказаться в ходе боевых событий между галеонами с белыми парусами и фрегатом под черным флагом с черепом и костями? Однако те наивные времена прошли... И тем лучше! Ведь теперь мы можем окунуться в XIX век в мир морских баталий на своем Palm'е, в чем нам поможет экономическая стратегия с примесью квеста — Tradewinds от компании Astraware, славящейся своими качественными играми.

Запуская игру, попадаем в главное меню, сделанное "скромно, но со вкусом". Выбираем "Start Game" на фоне плывущих корабликов и нам предлагают остановить выбор на одном из четырех персонажей с краткой характеристикой. Кто-то из них пират, кто-то — нет, но у каждого есть свой начальный город и некоторое количество кораблей. У кого-то целая флотилия, а у кого-то один, но мощный. Цель игры — создать свою империю, ограниченную всего 15 суднами и получить как можно больше денег, однако, заработав 1.000.000.000 золота, вам будет сообщено, что вы уже, в принципе победили, но если хотите, можете продолжить игру. Проигрываете вы в случае полного разгрома всех кораблей, которые бывают пяти видов, в зависимости от количества палуб; каждому присваивается имя. От количества палуб зависит масса груза и пушек.

Зарабатывать деньги можно двумя способами. Первый — это перепродажа товаров, которые можно купить на рынке в любом городе. Товаров всего четыре: General, Arms, Silk, Dream Dust, и все они отличаются по цене. А последний, самый дорогой, запрещен властями, и за провоз при проверке можно дорого поплатиться. Второй способ — это уничтожать опасные пиратские рейды, за что получать хорошие вознаграждения от управления портом. Все это необходимо производить, плавая между четырьмя городами и одним плавучим поселением, которое постоянно меняет свое месторасположение. Для получения хороших процентов капитал можно положить в банк. А для матросов необходимо регулярно покупать выпивку, за что получите ценную информацию о том, когда в каком городе что дешевле, с какими пиратами лучше не связываться и т. п.







В бою сперва нужно выбрать действие: огонь из пушек, попробовать уплыть, скинуть балласт, в роли которого выступает весь товар, что вы перевозите. Если вы решились на первое, то сначала стреляете вы, а потом противник, то есть по очереди, а корабли плавают на месте, раскачиваясь вправо-влево. Также необходимо выбрать корабли, по которым вы приказываете открыть огонь.

Графика у игры хоть и "мультяшная", но выглядит вполне достойно. Звук совсем худой, однако, тут он и не нужен. В архиве обнаружился отдельный файл с музыкальным сопровождением, поддерживающимся только избранными моделями наладонников. Игра затягивает, и вряд ли вы бросите прохождение на полпути к миллиарду. А впрочем, я предлагаю вам просто скачать и попробовать Tradewinds в действии.

Оценка: 9. Удачная качественная разработка с отличным геймплеем и продуманным интерфейсом не оставит равнодушным любого геймера, и, что уж точно, не заставит его почуять де жа вю. И главным здесь является выбор. Вы можете быть мужчиной или женщиной, пиратом или честным капитаном, заниматься расхищением и перевозом запрещенных грузов или спокойно торговать, бороздя между городами — вот ключевой момент. 10 баллов Tradewinds не получил из-за своей прихотливости к ресурсам, отчего владельцы относительно старых машинок не смогут насладиться этой прекрасной игрой.

HvosT

НОВОСТИ МОБИЛЬНЫХ ИГР

• Samsung выпустила два новых телефона: Samsung SPH-G1000 и SCH-G100. В принципе их можно назвать и игрофонами, т.к. их направленность — игры и мультимедийные приложения. Разработки выполнены в форм-факторе "слайдер". Телефоны воспроизводят реалистичные изображение и звук, а вибрация корпуса создает эффект обратной связи для большей реалистичности игры. К примеру, когда в автомобильной гонке машина едет по гравию, телефон вибрирует, имитируя тряску.

С этими моделями виртуальная среда мобильных игр становится еще более приближенной к реальности. Телефоны оснащены аппаратным графическим ускорителем, отрисовывающим 1 млн. полигонов в секунду. 3D-акселератор поддерживает режим "смешанной графики", когда двухмерные и трехмерные изображения могут отображаться одновременно (например, трехмерные люди на двухмерном фоне). Кроме того, эти модели оснащены мультиклавиатурным вводом, который имеет до восьми степеней свободы, вкупе с клавишами, зарезервированными специально для игр. Соответственно, можно прыгать, стрелять и изменять направление движения одновременно. Два встроенных динамика игровых телефонов воспроизводят стереозвук высокого качества, что добавляет играм большего реализма. Графический интерфейс позволяет выбрать в играх пейзажный (горизонтальный) режим отображения, благодаря чему можно играть с большим удобством. Модели оснащены 2,2-дюймовым TFT-дисплеем с поддержкой 262 тысяч оттенков, 1,3-мегапиксельной камерой, 64-голосной полифонией, слотом для карт памяти RS-MMC, однако всем этим пока могут насладиться только жители Южной Кореи.

• Появилась возможность сыграть в Warcraft II на платформе Pocket PC. Об этом сообщает сайт PocketGaming.de. "Wargus — это версия Warcraft II Mod, реализующая возможность игры в Warcraft II с использованием движка Stratagus, в отличие от оригинальной версии Warcraft II, которая такой возможностью не обладает". *Подробности можно почитать тут: http://www.pocketgames.ru/article.php?sid=1939.*

• Astraware (http://www.astraware.com) выпустила игру Super Wild Wild Words под Palm OS и Pocket PC, прототип русской "виселицы". Игра имеет два режима игры: "Normal", где игроки соревнуются, кто за ограниченное время сделает наибольшее количество слов, и "Bonus", где дополнительные подсказки падают на игровое поле. Если вы заработаете "Earn Sheriff", то получите дополнительные привилегии. Как вы уже догадались, вам понадобится знание английского языка, т. к. встроенный словарь включает в себя более чем 200000 слов. Игра Shareware — $14.95.

Скачать для Palm OS: http://www.astraware.com/download/wildwild words-palm-v1-0.zip.

Скачать для Pocket PC: http://www.astraware.com/download/wildwild words-ppc-v1-0.exe.

• GuineaPig выпустила головоломку GuineaPig Gobang 1.4 для Symbian Series 60 v6.x, Symbian Series 60 v7.x, Symbian Series 60 v8.x. GuineaPig Gobang — это еще один вариант старой игры "5 в ряд". Задача игрока — первым выстроить фишки своего цвета в ряд, в ряду должно быть 5 фишек. Можно выбрать уровень сложности, который отвечает вашим навыкам в этой игре. Программа предъявляет самые минимальные требования к оборудованию.

Скачать: http://www.hpc.ru/soft/data/11214/gobang-trial-s60.sis, 41 Кб. Shareware, $7.99.

• Компания AVACS (www.avacs.net) предложила новую многопользовательскую игру, под названием Net Football на Java. Идея в том, что вы сможете принять участие в футбольных состязаниях с человеком из любой точки мира. Для этого необходим доступ в Интернет. Вы с товарищем должны зайти в одну игровую комнату (room) на сервере. Там же ведется учет ваших результатов. Имеется специальная демо-версия, которая поможет научиться играть в Net Football.

Скачать ее можно тут: http://www.avacs.net/index.php?p=prod_full_descr&id=3.

• Akatora Content Services выпустила игру MachineGun Justice для следующих мобильных телефонов: Nokia Series 30, Series 40 и Series 60, Sony-Ericsson K700/K700i/Z1010/V800, Siemens CX65/C65/CV65/M65/S65/SL65, Motorola V300/V303/V400/V500/V525/V551/V600/V980, Sharp GX10, GX15, GX20, GX30, LG U8110, U8120, U8130, U8138.

MachineGun Justice — это новая action-игра, в которой вы выступаете в роли Justine Justice. Вы были посланы разведать о пулеметчиках Navabon'a, однако враги узнали об этом, так что готовтесь к худшему. Игра выполнена как аркада и чем-то напоминает старую добрую восьмибитную Contra.

• 4pockets.com выпускает 3D шутер от первого лица под названием Red Sector 2112 для Pocket PC.

Идет 2112 год. Глобальное потепление климата привело к таянию льдов и затоплению большой части суши. В комплексе с повсеместным использованием ядерной энергии, рядом катастроф и катаклизмов, все это привело к опустошению больших территорий. Ресурсы Земли не могут более прокормить человечество. Группа людей решает восстановить гармонию и построить новый Эдем на другой планете. Начинается грандиозное строительство на Марсе, куда после 25 первых лет в поисках лучшей жизни переселяется 10% населения Земли. Однако люди — не единственная раса, положившая глаз на красную планету. Пришельцы из далекой звездной системы уже давно нацеливались на солнечную систему. Годами проводилась работа по тайному изменению сознания людей, превращавшая их в подобие зомби. Чтобы выиграть войну, человечество создало человека-робота, готового уничтожить врагов...



Возможности Red Sector 2112: реалистичное 3D окружение, игра от первого лица, множество оружия и боеприпасов, освещение, тени и отражения в реальном времени, бинокли, приборы ночного видения, ракетные ранцы, сохранение нескольких игр, настройка гамма-коррекции, несколько уровней детализации, настройка управления, несколько уровней сложности, возможность расширения Red Sector 2112 гейм-паками. Для нормальной работы Red Sector 2112 рекомендуется 600 МГц, требуется 400 МГц, есть low-end режим для Media Q чипов. Совместимость/адаптация: Windows Mobile 2003, Windows Mobile 2003 SE. Shareware $19.95. Системные требования: 6 Мб Storage + 10 Мб Program.

Скачать демо-версию: http://www.4pockets.com/games/rs/RedSector2112Demo.exe.

HvosT, hvostik@list.ru

АНОНС

X3: Reunion

Космос будущего

Жанр: *космический симулятор/экономическая стратегия*
Разработчик: *Egosoft*
Издатель: *Deep Silver*
Похожесть: *Elite, Privateer, X2: The Threat*
Дата выхода: *третий квартал 2005 года*

Космос. Как же он близок к нам! Выходя вечером на улицу, не поленитесь взглянуть на небо. Вы увидите (если погода будет ясная, конечно) множество звезд. Кажется, что их можно достать рукой. А рядом со звездами разместился большой шарик Луны, моря на поверхности которой можно разглядеть даже невооруженным взглядом. Да и Солнце не кажется чем-то далеким, настолько мы с ним свыклись и настолько оно нам родное. Но, увы, впечатление близости космоса обманчиво. На самом деле до его покорения нам еще ой как далеко. Даже до ближайшего к Земле крупного небесного тела ни много, ни мало — 384 тысячи километров. Если бы было возможно проехать их на автомобиле, со скоростью 200 км/ч, непрерывное путешествие заняло бы восемьдесят дней. Что уж говорить о медлительном человеке, который бы тащился к Луне пешком годами. А ведь Луна, по космическим масштабам, совсем рядом. Другие небесные тела находятся на значительно большем расстоянии. Да, человечество изобрело ракеты, и уже осуществило первые полеты в космическое пространство, и даже высаживало своих механических посланцев на других планетах. Но до экспедиции с высадкой людей на тот же Марс пока еще остается много времени. Не говоря уже о планетах в системах других звезд, путешествие к которым пока остается недостижимой мечтой.

Человечество издревле было одержимо идеей объять необъятное и достичь недостижимое. Раньше люди мечтали научиться летать и подняться в небо. Но вот пришли монгольфьеры, а за ними — самолеты, и мечта сбылась. Тут же человек поставил перед собой другую цель — полет к другим звездам, и никто не сомневается, что эта задача также будет решена. Ну а пока над разрешением проблемы бьются ученые, остальные читают фантастическую литературу или, как мы с вами, играют в компьютерные игры на космическую тематику.

Компьютерные игры о космических путешествиях бывают самые разные. Здесь вам и симуляторы сражений боевых кораблей будущего, и стратегии, в которых игроки управляют развитием целых цивилизаций, и игры других жанров. Но есть среди них один очень интересный жанр, который можно назвать коротко и просто (хотя для непосвященного человека и непонятно) — elite-подобные игры.

Elite — великая игра, корни которой уходят в далекое прошлое компьютеров. Многие из нас играли в нее еще на старых компьютерах типа Spectrum и проводили за экраном телевизора часы и дни напролет. Игра брала за душу тем, что давала ощущение абсолютной свободы. Мы сами принимали решение, куда лететь, с кем сражаться и какими товарами торговать. Да, именно вокруг торговли, сражений и космических полетов был построен геймплей, и этого было более чем достаточно для того, чтобы у Elite образовался круг преданных поклонников.

Но шли годы, и многие поклонники стали покидать игру. И не потому, что она перестала быть им интересна, — вряд ли кто-нибудь из игравших в нее забудет свои первые впечатления. Просто шли другие времена, новые игры, а ведь так хочется попробовать чего-нибудь новенького. К сожалению, вторая и третья часть Elite так и не оправдали чаяний публики, не став хиту заменой. А потом пришло время новой серии — серии X. Впрочем, поначалу об этом никто не догадывался.

Началось все со скромненькой игрушки X: Beyond the Frontier, вышедшей в 1999 году. Главный герой — бесстрашный космонавт-испытатель, пробовал новый космический корабль. Но что-то пошло не так, и он оказался заброшен в иную точку вселенной. Парень был не промах, и ухитрился выжить и даже разбогатеть. Потом была X-Tension, и X2: The Threat. И если первая игра серии лишь скромненько намекала на лавры "наследника Elite", то X2 уже кричала об этом во весь голос. Да и разработчики не скрывают своих амбиций. Сейчас они ведут работы над новой игрой — X3: The Reunion, и утверждают, что это будет, ни много ни мало, "новое слово в жанре". Хотя мне кажется, что с таким определением они погорячились, но, как большой поклонник Elite и ей подобных, пройти мимо нового проекта я просто не имел права.

А начнем наше путешествие мы, пожалуй, с движка. За новый проект отвечает собственный движок Egosoft — X3: Reality. Он будет на всю катушку использовать последние достижения графических технологий, в том числе пиксельные шейдеры 2.0, да и все возможности DirectX 9 ему также подвластны. Отсюда следует однозначный и неоспоримый вывод — красоты в игре нас ждут неописуемые. Уже сейчас некоторые аналитики позволили себе сделать вывод, что картинки в X3 — не хуже, чем в жизни. Что ж, опровергнуть такое утверждение пока сложно.

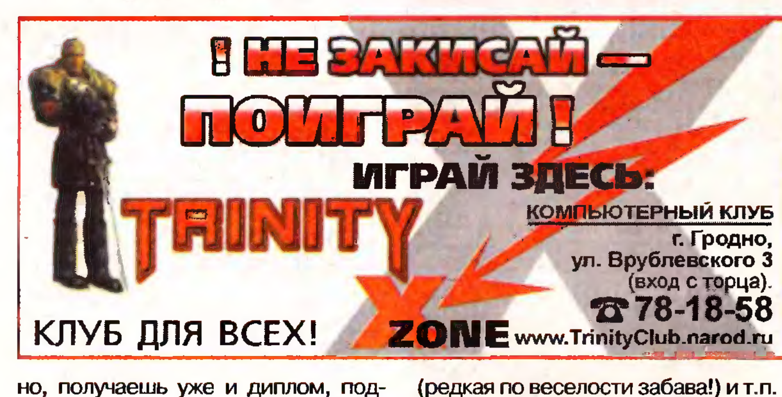
В игре мы увидим более двухсот новых моделей космических объектов. Всего же таковых объектов в космосе обещают не менее десяти тысяч. Так что пустое черное космическое пространство наблюдать в игре можно только в редкие траурные секунды, если вообще вам удастся найти места, откуда видна пустота. Большое количество объектов потребует и большего объема пространства.

См. страницу 32

КЛУБНАЯ ЖИЗНЬ

Контрстрайк-марафон — два в одном

Все-таки мир устроен не совсем правильно. Вот возьмем, например, развлечения. Казалось бы — чем не идеальное времяпрепровождение? Конечно, идеальное! Однако за развлечения почему-то обычно требуют денег. Или вот турниры. Все на них хорошо — и интересно, и призы дают — только вот на турнирах обычно приходится немножко напрягаться. Вот если бы развлекаться так, чтобы тебе за это приплачивали! И при этом выигрывать призы, не особо напрягаясь!..



Вы не поверите, но такие турниры-развлечения есть! И один из их видов — Контрстрайк-марафон. Придумали это дело в Москве, и суть его заключается в следующем: ты просто идешь в компьютерный клуб и, как обычно, играешь в Контру. Вроде все как обычно — но! Результаты твоей игры попадают в рейтинг, и, если по результатам рейтинга ты лучший в этот день — тебе полагается приз! Дальше — больше: если ты попадаешь в тройку призеров по результатам недели, то, соответственно, получаешь уже и диплом, подтверждающий твою крутость, и призы, и деньги! А уж если ты вошел в 20-ку лучших по результатам месяца, то уже имеешь почетное право поучаствовать в финальной битве, на которой разыгрываются самые главные призы. Например, на первом подобном московском турнире главным призом была 1000 долларов! Причем, несмотря на солидные призы, финальный турнир все равно стараются провести весело и ненапряженно: раздают бесплатные напитки, устраивают разные мини-турниры типа "Контрстрайк вслепую" (редкая по веселости забава!) и т.п.

Вот такой получается то ли турнир, то ли отдых, то ли фестиваль контрстрайкеров. Причем подобные штуки появляются уже и у нас в Беларуси. По крайней мере известно, что в Гродно компьютерный клуб Trinity планирует провести похожий Контрстрайк-марафон в июле.

Так что если ты живешь в Гродно, любишь поиграть и будешь иметь пару свободных дней (или даже часов!) в июле, то ничем, в общем-то, не рискуя, можешь легко влиться в ряды контрстрайк-марафонцев.

А там — чем черт не шутит!

АНОНС

X3: Reunion

Начало на стр. 31

Впрочем, волноваться не стоит — границы мира будут расширены, и каждый сектор станет чуть больше. Это не может не радовать — ведь появится много новых мест для исследований, торговли и войны.

Каждая деталь космических кораблей, станций, заводов будет прорисована с особой тщательностью. Разработчики задались целью создать впечатление, что игрок находится не по другую сторону экрана, а сидит в реальном космическом корабле и движется к настоящей цели.

Основной смысл игры останется тем же — мы путешествуем по миру, торгуем, строим космические заводы, расширяем свою торгово-промышленную империю, исследуем закоулки космоса и сражаемся с врагами. Но в X3: The Reunion нам предложат сюжет, выгодно отличающийся от такового у предшественников. А все потому, что разработчики наконец-то решили пригласить специалиста, занимающегося разработкой сюжетных линий. И потребовали от него создания полноценной истории, в перипетиях которой нам предстоит поучаствовать. Изначально подобное заявление вызвало бурю негодования на игровых форумах, еще бы — фанаты подумали, будто их хотят лишить самого главного — свободы. Но Egosoft поспешила обрадовать геймеров сообщением о том, что проработка сюжетной линии не помешает игрокам ни в коей мере. Хотите — прекращайте выполнять задания и возьмитесь за первоначальное накопление капитала или выполнение побочных квестов. А потом можете вернуться на сюжетную дорожку и продолжить путешествие по ней.

Пристальное внимание к сюжету подразумевает и большее разнообразие миссий. Будут и стандартные задания в духе "уничтожить того-то", и квесты экономического характера, и детективные истории. Обещают даже некоторое количество миссий, о которых ранее мы не могли даже и мечтать. К примеру, однажды мы сможем сесть за турель корабля и отстреливаться от наседающих врагов, в то время как сам корабль будет лавировать в пространстве между небоскребами. Правда, пока неясно, насколько такая миссия типична для игры — ведь о возможности посадки на планеты ничего не говорится. С другой стороны, достоверно известно, что мы теперь окажемся к поверхности планет гораздо ближе, чем ранее. А все потому, что космические станции будут размещены на низких орбитах.

Сюжет расскажет нам о приключениях Юлиана Бреннана, сына Кайла Бреннана, героя ранних игр серии. Юлиану предстоит найти ответы на ряд вопросов, оставшихся неразрешенными с предыдущих частей игры, побывать во множестве систем, познакомиться с большим числом представителей самых разнообразных рас Галактики, а заодно и справиться с новой угрозой, угрожающей ее существованию. Играть мы сможем только за Бреннана, речи о выборе из нескольких персонажей в начале игры не идет (хотя в Интернете и муссируются слухи по этому поводу). Но в предыдущих частях сериала X игрокам такой подход нисколько не мешал, так что расстраиваться не стоит.





Для того чтобы успешно двигаться по сюжету, да и просто для достижения личного процветания, необходимо зарабатывать деньги. А эту возможность нам предоставит развитая экономическая система. Как и ранее, начинать мы будем с одним кораблем и небольшой суммой на личном счету. Первоначально придется подрабатывать торговлей, перевозками грузов и пассажиров, выполнением побочных квестов, ну а потом игрок наконец-то сможет проявить свои способности и развернуться на всю мощь. Можно строить фабрики, создавать торговые караваны, даже устраивать настоящие производственные цепочки, в которых все — от добычи сырья до выхода конечного продукта подвластно торгово-промышленной империи игрока. Экономическая система в X3 шагнет вперед по сравнению с X2: The Threat. Теперь рынок будет чутко реагировать не только на схему "спрос-предложение", но и учитывать в своем развитии другие факторы — как случайные, так и не очень. Возьмем, к примеру, войну. Если раса, на территории которой расположены ваши заводы, ведет боевые действия, то цены на вооружение и стратегически важные товары возрастут. Соответственно, у вас появится шанс сделать на войне хорошие деньги. С другой стороны, война может повлиять на ваше производство и с плохой стороны — ведь войскам противника "до лампочки", что завод, производящий оружие, — частная собственность. Им главное — лишить врага этого оружия, а там хоть трава не расти. Так что придется нанимать охрану для своих заводов или вовсе самому вмешаться в ход войны, предотвратив материальные потери. Можно будет и установить монополию на какой-нибудь товар, после чего резко взвинтить цены (антимонопольного комитета в мире будущего пока не планируется).

Что еще интересно, так это заявления разработчиков о значительно улучшенном AI. Теперь компьютерные персонажи также смогут строить свои собственные торговые или промышленные империи, которые будут конкурировать с вами, чтобы не было легкой проторенной дорожки от таксиста до миллиардера. Впрочем, никто не запрещает демпинговать, подрывая торговлю конкурента, или же вовсе захватывать его заводы с применением военной силы. Ну а движок игры позаботится о поддержании баланса. Если, скажем, в результате космической войны была разрушена та или иная фабрика, без которой существование системы просто немыслимо, то через некоторое время на ее месте появится аналогичное производство, созданное неустанными трудами NPC. Исключением станет случай, когда вы лично займетесь помощью пострадавшим и сами восстановите производственную цепочку.

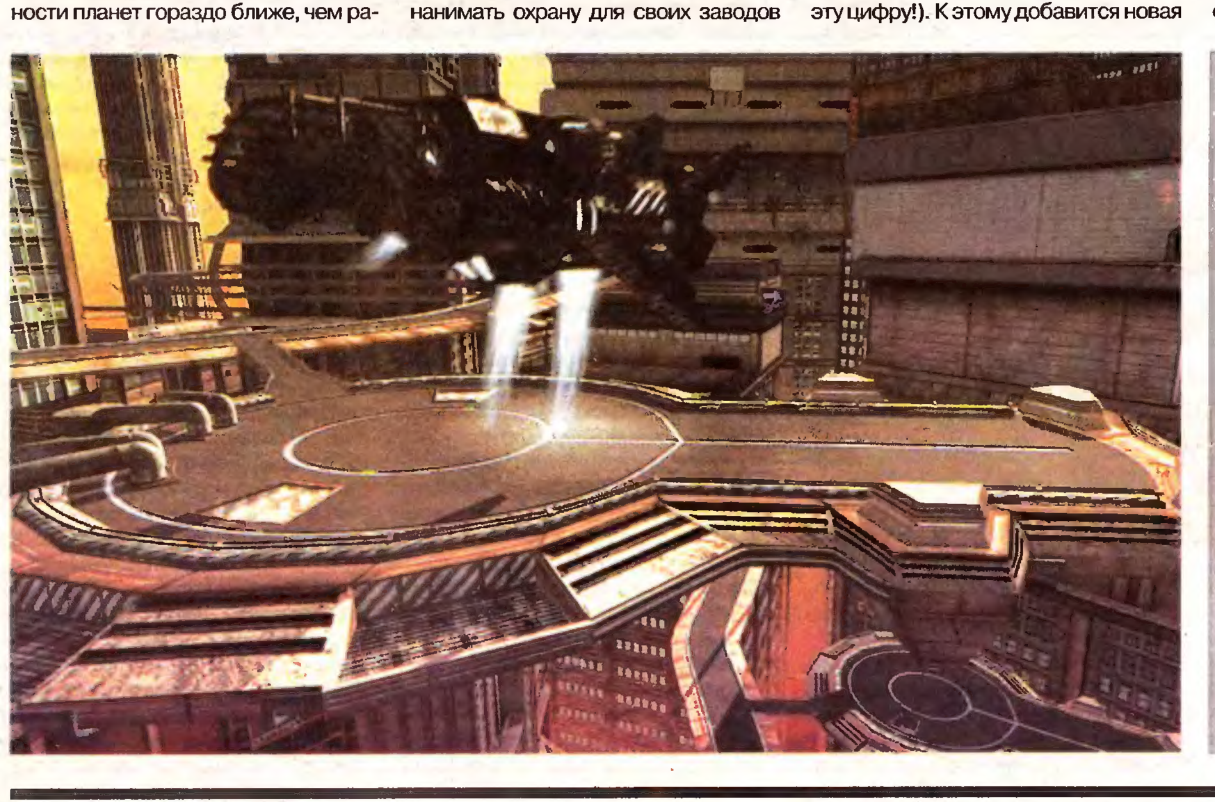
Что касается космических баталий, их также обещают значительно улучшить. Одних только видов кораблей будет более ста (вдумайтесь в эту цифру!). К этому добавится новая система боев, способная рассчитывать не только схватки нескольких истребителей, но и масштабные сражения флотов. И если нас не обманут, то звездные войны в мире X станут самой настоящей реальностью. Тем более что на арену выйдут и многие старые знакомые расы, и несколько новичков. Каждый из них преследует свои цели, и неудивительно, что практически все попытаются перетянуть игрока на свою сторону. А быть на стороне сильной расы не только престижно и почетно — на ее предприятиях и станциях вы будете получать скидки, а ассортимент товаров, кораблей и оборудования в дружественных секторах расширится неимоверно. Кроме того, улучшение искусственного интеллекта коснулось военной составляющей, и корабли постараются вести себя в соответствии со своим классом. Истребители будут атаковать, торговцы — улепетывать от превосходящих сил противника. В масштабных сражениях AI продемонстрирует слаженные действия эскадр и высокий уровень тактического взаимодействия. А в области управления битвами добавят новую систему идентификации врагов и схему множественных целей, позволяющую устанавливать порядок поражения кораблей врага и приоритет их уничтожения.

Претерпит изменения и интерфейс, став значительно более дружелюбным к пользователю. Как утверждается, игроки смогут с легкостью разобраться в менюшках, получат простой и удобный доступ к управлению созданной ими экономической империей. А для новичков будет доступен ряд обучающих миссий, органично встроенных в сюжет. Этот момент давно стоило подправить, и наконец-то у разработчиков дошли руки и до него.

Перед игроком в X3: The Reunion откроется масса дорог. И я уверен, мы все сумеем этими дорогами воспользоваться. Кто-то станет пронырливым торговцем, станет перемещаться от планеты к планете, отыскивать выгодные маршруты и перевозить тонны грузов (благо, кораблей с большой грузоподъемностью предложат немало). Другому суждена судьба промышленного магната — тысячи роботов будут трудиться на его фабриках, производя десятки и сотни видов товаров, продаваемых потом с баснословной прибылью. Третий пойдет по пути исследователя, заглядывая в такие уголки космоса, куда до него не ступала нога человека. Четвертому захочется побыть пиратом, атакуя пролетающих торговцев, собирая добычу и продавая ее скупщикам краденого на пиратских станциях. Пятый уйдет в наемники и станет сражаться за деньги, приобретая боевые царапины на корпусе корабля и шрамы на лице. Шестой будет сочетать все перечисленные варианты, играя по принципу "больше денег хороших и разных". Да мало ли в это мире дорог — и каждый легко обнаружит свою.

Осталось лишь дождаться выхода этой великолепной игры, который произойдет осенью. И тогда мы запустим X3: The Reunion, с головой погрузимся в просторы космоса, и ничто не помешает нам поверить в то, что мир X3 не менее реален, чем настоящий...

Morgul Angmarsky



виртуальные радости

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Регистр. свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати РБ 16.11.99 г.

Подписной индекс 63160 (индивидуальный), 631602 (ведомственный).

Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, ул. Варвашени, 77-443. Тел./факс (017) 234-67-90. Отдел рекламы (017) 210-11-48, 234-67-90. Отдел распространения (017) 289-37-13.

Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".
E-mail: vr@nestormedia.com.
Шеф-редактор Марина Бирюкова.
Компьютерная верстка
Александра Воронецкого.
© "НЕСТОР", 2005.

За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора. Перепечатка допускается только с письменного разрешения редакции, ссылка обязательна. Подписано в печать 1.06.2005 г. в 18.00. Тираж 31803 экз. Цена договорная.

Отпечатано в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Ф. Скорины, 79. Заказ № 3062.